

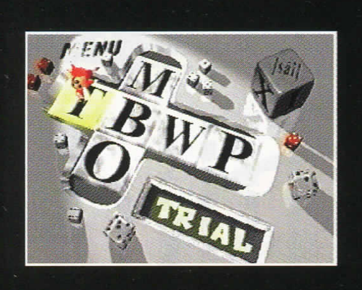
Member of HKABC ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年4月24日
74
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
隨書附送兩大重量級附錄
櫻大戰2攻略特大號
街機皇試刊第二期
天使降臨、世界重生
BAROQUE
バロック
SATURN攻略全線出擊
《機動戰士高達 基力之野望》
《英雄志願》
《SHINING FORCE III SCENARIO 2》
《超級機械人大戰F完結編》
LANGRISSER V
~The End of Legend~
希羅十綾波麗！？
© STING/ ESP 1998

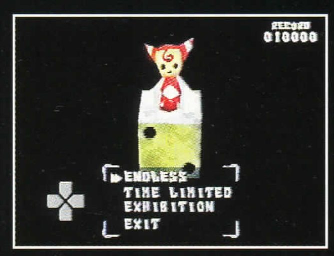
XI [sái] 初體驗

香港遊戲雜誌的初體驗



第 76 期《遊戲誌》隨書附送《XI[sái] 中文體驗版》









骰子遊戲可以怎樣好玩？怎樣刺激？怎樣花腦筋？怎樣令你和你的家人朋友同學仔樂此不疲？

《遊戲誌》給你送上這份骰子遊戲的新體驗。

《XI[sái]》——首個同時推出中文版的PlayStation遊戲，

也是首個隨本地遊戲雜誌附送體驗版的PlayStation遊戲。

《XI[sái]中文體驗版》，

《遊戲誌》第76期隨書附送，限量4000隻，只在指定地點發售，

詳情請留意下期《遊戲誌》。

書展遊樂報 創刊號

我哋一齊去書展囉！

去年《遊戲誌》和《遊樂誌》首次參加香港書展，在首天開展不夠兩小時便給蜂湧的遊戲迷擠得要暫停一會疏渡人潮。為免慘劇重演，我們今年決定將攤位加大、加大再加大，共佔六個攤位，是去年的三倍！！

當然，大而無當也沒用。今年我們加入了《電腦遊園地》及《街機皇》二大新書，加上《遊戲誌電腦遊戲年鑑'98年版》等多本遊戲專刊亦將於書展中登場，勢必再次掀起搶購熱潮。

除此之外，COSTUME PLAY、遊戲試玩、新作遊戲率先放映也是我們少不了的活動，我們也率先邀得SCEH全力支持，其他遊戲生產商也正在商討中。想知道《遊戲誌》書展攤位活動的最新情報，就要密切留意下期《書展遊樂報》的報道了！今期就讓大家率先了解一下書展會場「年青人天地」的攤位分佈吧。

（本廣告將不定期刊登於《遊戲誌》、《遊樂誌》及《電腦遊園地》內）





我們的攤位就在——

香港會議展覽中心二號展覽廳

年青人天地C23-C27及B24-B28攤位！

自由人 東立 鄭氏 東販 天下 文化傳信 玉皇朝

第九屆香港書展

日期：1997 年 7 月 22 至 27 日

地點：香港會議展覽中心

書展入場券送俾你！

想得到今屆書展的入場券？從現在開始你便要留意了。《書展遊樂報》每期都會刊出一張積分券，只要收集到一定數量的積分券，就有機會得到「第九屆香港書展」的入場券，儲得愈多，着數當然愈多了。不要錯過機會啊！（換領入場券方法容後公布）

免費換領書展入場券

積分券 001

第 74 號
目錄





我要殺死你！？

LANGRISSER V 10

史上最不氣味之動作 RPG

BAROQUE 16

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

遊戲誌附錄

街機皇試刊第 2 號



◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪獸、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH、覺羅、酒井明樹、零式迪爾
◆封面設計／KEN
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

專欄專題



《VAMPIRE SAVIOR》魔界之王格鬥戰決賽明天舉行

由《遊戲誌》、《遊樂誌》和通絡國際聯合舉辦，CAPCOM ASIA贊助的「《VAMPIRE SAVIOR》魔界之王格鬥戰」，初賽已於4月26日在旺角CHIC之堡的「遊戲誌尊賣店」舉行。這次比賽雖然在早上十一時舉行，但仍吸引了不少機迷到場參賽。



初賽是採取單循環淘汰制，參加的128名參賽者先進行了一次比賽，勝出的64名參賽者再進行複賽，這32名優勝者將會在5月9日及10日在會議展覽中心之中一決高下，決定誰是魔界之王。

在這次比賽中，最多的使用的人物有JEDAH、MORRIGAN和DEMITRI，由於比賽規則中沒有指定參加者使用手掣或搖桿來控制的關係，很多參賽者都帶備了自己的控制器來參賽，説是「私家STICK，用慣嘛」。

由於勢均力敵的關係，原定至下午4時完結的比賽要延遲半小時才完結。如果你想目睹魔界之王的誕生的話，5月9日及10日下午就要到會議展覽中心「香港電腦展覽會」P31號攤位參觀了。請注意，這次展覽只招待12歲以上人士參觀。（米奇）

NAMCO與2間遊戲生產商合作

NAMCO自從開發了3DCG底版「SYSTEM 11」以來，一直都有和其他公司合作，協助其他公司推出採用了這底版的遊戲，其中Acksera採用了「SYSTEM 11」，而TOMMY及SQUARE則以較新的「SYSTEM 12」製作遊戲。

最近NAMCO公布又再有多兩間公司會採用其「SYSTEM 12」，這兩間公司分別是CODEMASTERS SOFTWARE及ARIKA，其中CODEMASTERS SOFTWARE曾開發PS版《MICRO MACHINES》，而ARIKA則以《街霸EX》系列聞名，值得注意的是這兩間公司都同時外國的遊戲生產商，相信NAMCO日後在業界的影響力會進一步提高。（丁丁君）



SEGA新機幾時出？

在即將於5月底舉行的E3之中，其中一個備受關注的焦點是SEGA的下一部主機（暫時業內統稱為「KATANA」）會否在這次展覽中亮相。就這一點來説，現時已經是到了流言滿天飛的階段，就連一些日本著名的雜誌亦不大清楚到底SEGA公布新主機詳情的確實日期，不過大部份人都相信SEGA不會在E3公開新主機，而是會在E3之前，日期方面則分為「5月15日派」及「5月21日派」，若然是5月15日的話，那麼下期便能有大量最新消息送給大家，但若然是21日的話，各位便要再等一期了……（丁丁君）

截稿前消息：NAMCO新作《SOULCALIBUR》之試版剛到了銅鑼灣世貿中心NAMCO WONDER PARK，想試趁手。

日本暑假舉行「東京CHARACTER SHOW」

由「日本放送」作主辦單位組成的「東京CHARACTER SHOW實行委員會」，公布會在今年8月2~3日，在東京國際展示場舉行一個「東京CHARACTER SHOW」。

顧名思義，這展覽的主題是玩具業中所謂的「肖像商品」。不論在動畫、漫畫、遊戲或玩具方面，肖像商品一向都較能夠吸引用家，而近年「新世紀EVANGELION」、「POCKET MONSTER」等作品的商品生意均有數百億日圓的生意額，這次展覽除了會作為宣傳的一環及做生意外，主辦單位亦希望能達到一種給業內人仕交流的機會。（丁丁君）



東京CHARACTER SHOW
日期：1998年8月2日、3日
時間：2日10:00~18:00／3日10:00~17:00
會場：東京國際展示場（東京BIGSIDE）
入場費：預售900日圓／即日1000日圓（中學生以上或小學生以下免費入場）

ASCII大執位

ASCII在4月26日舉行的一次內務會議上，公布了其創立者西先生會在6月舉行的股東大會後辭去社長之職，只會以一位沒代表權的董事身份繼續留任社內。

除此之外，現時ASCII的12位董事亦預計會全數被解任，改由CSK數位董事及提拔ASCII社內有潛質的新人就任。

西社長這次被解任，主要原因是在他的帶領下，ASCII的業績持續下降，在最近一次業績評估報告中，今個財政年度的營業額就比去年12月25日發表時有所下調，由560億日圓降至475億日圓，虧損則由146億日圓向下調整至443億日圓，而ASCIINET、ASCII未來研究所ASCII CORP.OF AMERICA等關連公司亦造成了約243億日圓的虧損；事實上，儘管《打吡馬王》如預期中暢銷，但《火星物語》一再延期，《MOON》的銷量亦未如理想，加上電腦市場不振令有關書籍滞銷，而日本國內的經濟亦比過往轉向惡化……希望這次的改動，能令ASCII以至整個日本的遊戲界帶來一些新衝擊吧。（丁丁君）



仲有震震震

若果要數好賣嘅遊戲機配件，PS個震震手掣DUAL SHOCK就真係數一數二，由早排《GT》開始，到而家《鐵拳3》都成功，令到人人都買番個震動掣嚟玩吓，而其售價亦曾升至三百多元嘅高位，雖然而家個DUAL SHOCK都回番到二百二十蚊，但係隻新到嘅透明黑外殼DUAL SHOCK就唔同，可能大家都覺得佢嘅透明黑外殼非常型仔，令到哩款震掣賣到斷哂市，價錢當然唔平啦，大約賣二百九十蚊左右。（喬丹）

超級鐵甲人騙局完結編

近日編輯部收到不少讀者來電，説在《超級機械人大戰F完結編》之中可以使用橫山光輝版的《鐵甲人》，原來這是本地某本潮流雜誌GAME欄所登出的，編輯部眾人一看就已經覺得不妥，於是馬上致電日本BANPRESTO問個究竟。

果然不出我們所料，這秘技是100%偽做的，這已經得到生產商BANPRESTO的承認，就正如當日「街霸II可以用昇龍」、「FF VII艾雅莉絲唔駛死」一樣，這是一個假秘技，各位千萬不要因為想求証而浪費寶貴的時間……（丁丁君）

SQUARE與美國EA設立合拼公司

4月27日下午5:00，SQUARE與美國Electronic Arts, Inc.聯合舉行記者招待會，公布他們將設立兩間由雙方合資的新公司，期待能進一步擴大兩間公司在日本及美國方面的市場。

據日本Electronic Arts的發言人表示，當日本SQUARE研究在美國的商業機會時，與美國Electronic Arts, Inc.達成協意，在美國設立「Square Electronic Arts L.L.C.」，之後日本Electronic Arts與日本SQUARE研究在日本方面合作，結果便達成協意成立「Electronic Arts SQUARE株式會社」。

Electronic Arts SQUARE主要的工作，是將美國Electronic Arts, Inc.開發的軟件進行

日本化的調整，今後首先會投入《DIABLO》、《THEME HOSPITAL》、《Sim Copter》、《NBA Live》、《FIFA:Road To World Cup 98》等等作品，此外亦會設立開發部門，進行原創作品的開發及銷售。



Square Electronic Arts L.L.C.則擁有SQUARE遊戲的獨家銷售權，98年內他們便會推出《parasite EVE》、《XENOGEARS》、《武士道之刃2》及《Brave Fencer武藏傳》等作品。由於美國Electronic Arts Inc.在北美擁有強大的流通網，加上美國家用遊戲與電腦遊戲的總市場是比日本還要高的，相信這次合併會對兩間公司都有正面的影響。（丁丁君）

「Electronic Arts SQUARE株式會社」
設立日期：1998年5月1日（預定）
代表人：山本民生
資本金：1億日圓
出資比率：Electronic Arts, Inc.／70%
SQUARE／30%

「Square Electronic Arts L.L.C.」
設立日期：1998年5月1日（預定）
代表人：岩崎順
資本金：1千萬美圓
出資比率：SQUARE／70%
Electronic Arts, Inc.／30%

人人都想要《BIOHAZARD 3》

CAPCOM為了記念其重點作品《BIOHAZARD 2》銷量已超過300萬隻，最近在日本的一間酒店內舉行了一次慰勞派對，招待了很多和遊戲業界有關的人仕出席，在CAPCOM社長的致詞中，表示《BIOHAZARD 2》日美版本加起來已肯定銷量超過380萬，並估計當歐洲版推出後，總銷量會超過500萬。



SCE的社長德中暉久及SEGA社長入交昭一郎均在嘉賓之列，當入交社長致祝辭時，表示「無論如何也請在下一部主機中推出《BIOHAZARD》」、而德中社長亦說「《3》亦請在我們這邊推出」，看來《BIOHAZARD 3》所使用的主機將會是大家接下來最期待知道的消息了。（丁丁君）

Win95版「FF VII」採用YAMAHA XG軟體合成器

有時候世事就是這麼巧合的，上期我們曾在書內介紹的MIDI軟體合成器，想不到已被SQUARE決定會採用在其開發中的Win95版《FF VII》之上，而且更是質素較高的「YAMAHA S-YXG70」，由於MIDI化的音樂可以大幅降低其容量，現在再加上XG合成器的高性能，相信可不失遊戲整體的流暢度而表現出高於PS版的音色。（丁丁君）





《RB2》炒唔起！？

係人都知NEO GEO嘅大帶有幾貴，而家賣緊《REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL》分分鐘都要二千幾，但隻《REAL BOUT餓狼傳說2》就唔同喇，出咗冇耐就要跌價，而家平均售價都唔過二千蚊，真係有買就襯手。其實NEO GEO嘅帶一直都唔平，今次《RB2》平咗唔代表佢唔受歡迎而炒唔起，據聞係因為有舖頭玩價，以至大家都唯有減價去貨，不竟而家都唔係咁適宜坐咁多貨嘛。（喬丹）



淡市求生，各出奇謀

又係一句老話：五窮六絕七翻身。每年來到五、六月都係遊戲界的一個最淡的日子，好遊戲在三、四月出完，下一個檔期就會在六月底開始，所以响呢個淡市期間，啲GAME舖就要搵方法求生，上年嘅養乜養物機熱潮就救咗唔少環境較差嘅GAME舖，大家都可以順利過渡到七月，但係今年就好似冇咁好彩，而家好多舖頭都以賣遊戲機配件維生，就好似上兩期同大家講過嘅「好細的槍」咁，仍然有好多捧場客，而有啲舖頭就集中火力賣NEO GEO帶，當然唔少得嘅就係賣啲特別SAVE啦，就連响「好勁」場嘅PS DEALER都要賣埋SS隻《超級機械人大戰F完結編》嘅特別SAVE，呢個淡市真係幾難捱。（喬丹）

《BIOHAZARD II》又有小說！？

大家仲記唔記得SS版嘅《BIOHAZARD》限定版有啲乜嘢送呢？嗰本小說唔知大家仲有冇印象呢？話說有一日筆者行開好勁場，竟然見到話有《BIOHAZARD II》嘅日本版小說賣，而且唔係貴，只係賣三十蚊。但係筆者從未聽聞過《BIOHAZARD II》有小說喎，當睇真啲先至見到果本就係當年俾人炒到飛起，跟SS《BIOHAZARD》限定版送嘅日文小說，三十蚊一本都唔算貴，冇買嘅朋友都可以諗諗佢，但係問舖頭話佢係《BIOHAZARD II》嘅小說就好似唔多老實喇。（喬丹）



■真正的BIOHAZARD II小說版是這樣的。

公布

第72期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

PlayStation遊戲《DAM DAM STOMPLAND》體驗版 1名
鍾祝君 P258×××(4)

《RIVAL SCHOOLS》海報
邱宇鋒 Z229×××(9)
ERIC LAW Z666×××(2)
MANGO P428×××(4)
LAU NGAI PAN P036×××(9)
方志輝 Z296×××(0)

《幻想時空》海報
CHAN KA HO Z314×××(A)

《灣岸TRAIL》錄影帶
陳浩宇 K036×××(0)

第72期「遊戲誌PlayStation專頁」抽獎得獎名單

《電車GO!》車票套 5名
答案：FLEX
關健輝
黃力智
SO SO CHUN
YEUNG CHI WAI
LEUNG FEI MAN

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法



COMING 嚟

BY：死唔斷氣丁丁君 & 陰魂不散 LEYNOS

丁丁：每期開始做《COMING 嚟》嘅時候，就即係話差唔多要截稿嚕……雖然做我哋呢行同樣有「五窮六絕」呢句話（五六月冇 GAME 出），但對新 GAME 嚟講就似乎影響不大，因為新 GAME 一定有足夠嘅數目，問題只係你邊啲 GAME 先講、邊啲遲啲至講。

LEYNOS：聽完丁丁咁悶嘅開場白之後，都應該入正題介紹新GAME嚕。今次第一隻要介紹嘅 GAME 叫做《MERRIMENT CARRYING CARAVAN》，係 IMADIO 今年夏天會喺 PS 推出嘅一隻冇女溝嘅美少女育成 GAME 。

丁丁：點解美少女育成 GAME 會冇女溝？

LEYNOS：因為嗰班真係你嘅女囉。

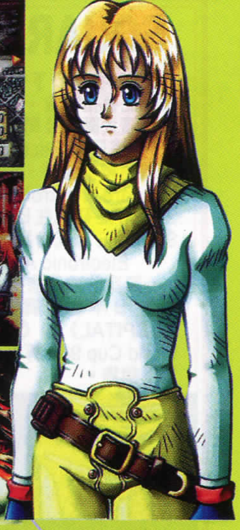
丁丁：……

LEYNOS：遊戲入面嘅主角「迪根斯」係個靠往來星球間做生意嘅商人，由於老婆早死，佢唯有同四個女組成一支商隊繼續維生，你主要會利用交易同埋幫人押運嚟賺錢（可能會遇上宇宙海賊發生戰鬥），但又同時要睇住自己幾個女嘅日常生活，例如魅力值太高嘅話，就有可能瞞住你有男朋友都唔定，至於一年後呢家人會變成點樣，就要睇你嘅所作所為嚕。

丁丁：咁咪即係《大航海時代》＋《卒業》？







LEYNOS：跟住落嚟介紹嘅係一個係香港冇乜人識，但喺日本就相當出名嘅KONAMI實況棒球系列最新作《實況POWERFUL職業棒球'98開幕版》，預定7月23日喺PS推出。

丁丁：其實舊年差唔多同一時間PS都推出過同名遊戲嘅97版；呢個系列嘅特點係球員全部都係啲頭大大嘅Q版公仔，但系統方面就設定得相當認真，所以一直都好受日本人嘅歡迎。唔知今集會有啲乜嘢新元素呢？



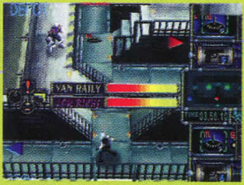



LEYNOS：首先會加入N64《POWERFUL職業棒球5》嘅「SCENARIO模式」同「成功模式」，另外重會有一個以往只有街機版《POWERFUL職業棒球EX》或展覽專用版之類特別版至有嘅「全壘打模式」。

丁丁：咁鐘意玩棒球 GAME 嘅你就要留意啦。

LEYNOS：下一隻遊戲叫《TRAP GUNNER》，ATLUS 喺 PS 推出嘅動作遊戲，不過幾時出就重未定。

丁丁：呢隻 GAME 嘅內容其實喺個名度就已經講得好清楚——陷阱&開槍，喺 3D 迷宮式嘅版面入面，除了能使用拳腳或開槍之類嘅攻擊外，每位主角都能夠安裝一啲唔同類型嘅陷阱，而你就要靠呢啲方法去將版面上嘅敵人消滅。



LEYNOS：遊戲中雖然亦有一個人玩嘅「故事模式」，但最點似乎會係2P嘅對戰模式，因為你唔單止可以解除對手所設下嘅陷阱，亦可以將超過一個陷阱組合起來運用，估唔到連陷阱都可以有 COMBO 技……

丁丁：GAINAX今年夏天會喺PS推出一隻名為《EVA與愉快的同伴們》的麻雀遊戲，登場人面是 GAINAX 三套作品《新世紀 EVANGELION》、《飛越峰巔》及《冒險少女娜汀亞》當中一共 15 位。

LEYNOS：「碇真嗣」、「綾波麗」、「明日香」、「葛城美里」、「赤木律子」、「碇源堂」、「鈴原冬二」、「高谷典子」、「紺野和美」、「約翰」、「娜汀亞」、「瑪莉」……單是看這名單亦已經相當吸引。

丁丁：從遊戲中有不少男角以及 GAINAX 的形象來看，應該是不會有脫衣成分的（會有人想看碇源堂或約翰嗎？），不過就很有可能加入冒險遊戲的成分，到底會以一個怎樣的故事將這三套作品串連起來呢？







LEYNOS：跟住落嚟又輪到「女」GAME 嘅時間嚕。首先要講嘅係SS嚟緊6月4日由DAIKI推出嘅「18歲以上推獎」ETC 遊戲《FIND LOVE 2~The Prologue~》。

丁丁：呢隻GAME係WIN 95係隻18禁作品，但早排喺 SS 就推出咗個 PUZ 性質嘅版本，或者係因為反應唔錯，所以後來做咗次讀者意見調查，揀咗最受歡迎嗰十個人做遲啲以戀愛SLG形式進行嘅《FIND LOVE





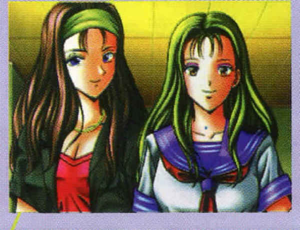
2》女主角，而呢次推出嘅《FIND LOVE 2~The Prologue~》，就係替其中頭三位嘅女仔做宣傳嘅軟件，裏面分為「公式 FAN BOOK 模式」、「VIDEO LETTER 模式」、「視象電話模式」、「音樂模式」同「FIND LOVE 2預告編模式」，老實講有啲無謂，不過合眼緣嘅話都可以不妨一買。

LEYNOS：第二隻《HIGHSCHOOL TERRA STORY》同樣係移植自 WIN 95 嘅 SLG 作品，今次佢會由 KID 移植落 SATURN 度，預計今年夏天推出。

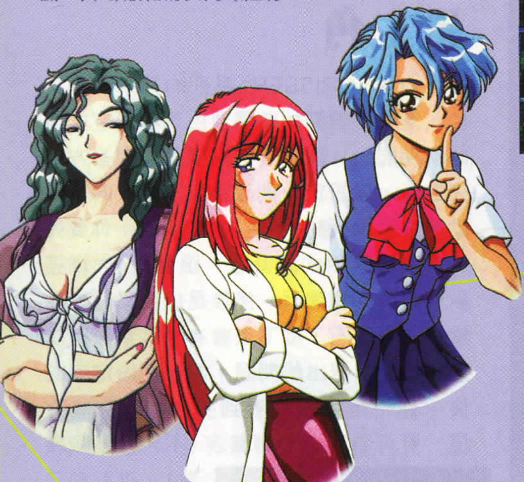
丁丁：响電腦版果陣呢隻係 18 禁作品，所以當然無可能完全照搬，某啲內容難免有所修改，但仍然會係 18 歲以上推奬作品，從現時已公開嘅圖片嚟睇亦都真係幾激，不過隻 GAME 就話自己係個以「純愛」為主題的作品……

LEYNOS：遊戲玩法方面，主角平日會好似正常學生咁返學，而你就要決定佢自我鍛鍊嘅項目同安排兼職時間，當同遊戲中嘅女孩子有了一定嘅認識後，就可以嘗試約佢哋出街。

丁丁：今次移植會追加一啲新嘅劇情，主角嘅能力值項目亦會有所增加，此外遊戲途中會出現一啲迷你遊戲，由 Q 版化的女角嚟進行。





LEYNOS：第三隻《目標是千金小姐！！》同樣係移植自 WIN 95 嘅 AVG 作品（！？），CRYSTAL VISION 推出，預定 7 月推出，18 歲以上推奬。

丁丁：我都冇乜野好講嘞，呢隻 GAME 嘅電腦版同樣係 18 禁作品，遊戲係講男主角嘅你點樣利用甜言蜜語（花言巧語？）打動女角們嘅芳心，最令人無話可說嘅，係遊戲入面嘅女角全部都係搵啲日本AV女星嚟配音，好似話可以令玩者投入啲喎。

LEYNOS：例如女主角係由「蔓木瞳」配嘅，另外重有「夕樹舞子」、「北原梨奈」，真係虧佢想得出啲咁嘅辦法嘅。






丁丁：最後一隻終於唔係 18 禁 GAME 嘞，相信唔少女讀者都應該有聽過《ANGELIQUE》呢個名掛？今次光榮會响 PS 推出新一集《ANGELIQUE DUET》，育成 SLG 一隻，預計 7 月推出。

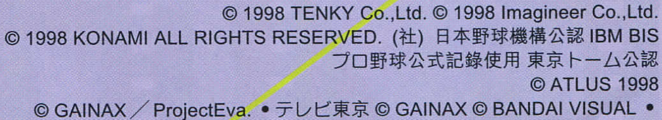
LEYNOS：老實講呢隻其實未必可以叫做「女」GAME，因為做女果個係你自己，其他大部份角色都係極為美型嘅男角（守護聖）。

丁丁：呢集嘅玩法基本上同前作差唔多，身為宇宙女王候補其中一人的你，要想辦法令守護聖站在你那邊（溝仔！？），在比試中勝過對手……最特別嘅，可以算係你可以選擇過往只會係對手嘅羅莎妮亞嚟玩，而約會的部份亦會追加一啲新要素。

丁丁&LEYNOS：今期講到呢度又夠鐘嘞，下期同樣時間再搵啲新GAME响度同大家介紹啦。









第一時間介紹高水準 OPENING 及序章版面內容

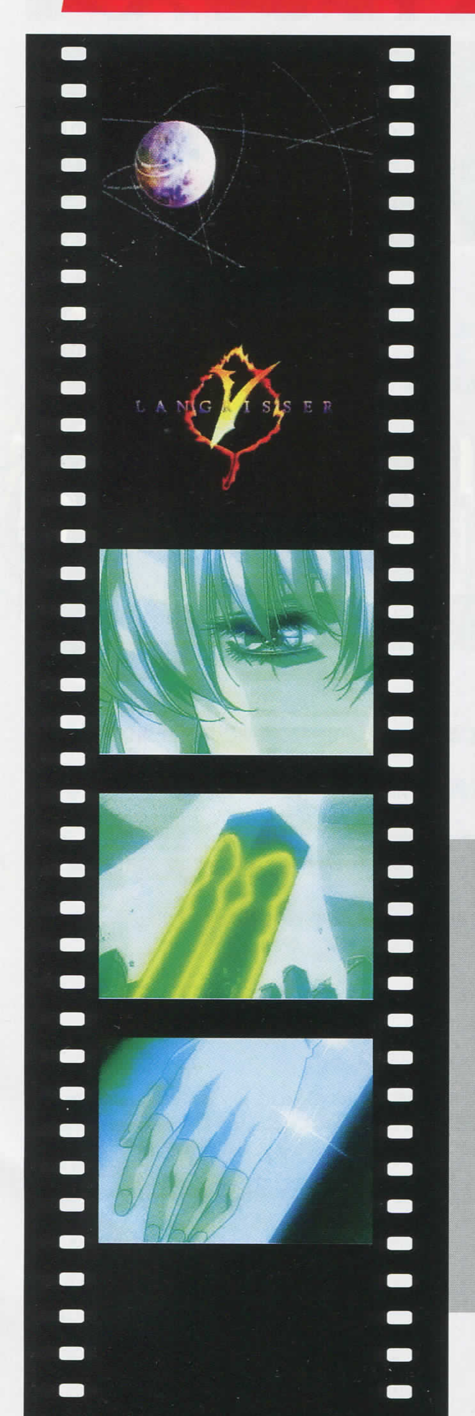
TEXT:J.J

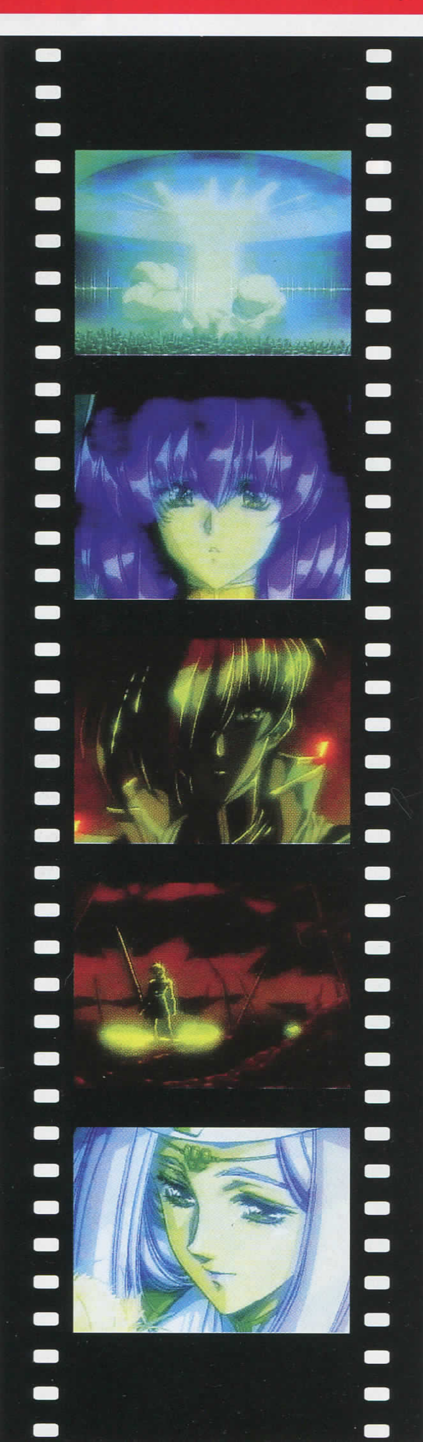
LANGRISSER
THE END OF LEGEND
press start button
© 1998 CAREER SOFT "LANG TEAM" PRESENTS

SLG
MEM
SEGA SATURN

繼《LANGRISSER III》之後，這次完結編再次使用了一套全動畫製作的OP，這OP全長約為1分30秒，主題是「決戰前夕」，完全是以「和音」為配樂。這OPENING基本上是遊戲的精華所在，除了可看到各人物之間的關係以及某些人物所隱藏的秘密外，最令人印象深刻的、是其中有一段由空中戰艦向城市攻擊的場面，這代表着《V》的世界觀會比以往更為科幻及機械化，加上男女主角那種似曾相識的性格，到底會令這一集成為系列中最暢銷的一作？

LANGRISSER V OPENING 完全誌上再現！





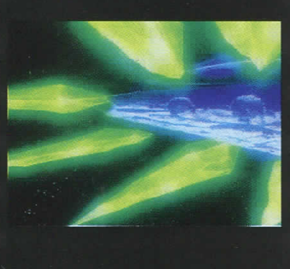
由玩者一手創造的男主角

《LANGRISSER》系列的其中一個特色，是在遊戲開始前需要由玩者決定主角的初期能力。雖然今次同樣是以問答方式來進行，但設定上則改為傑沙羅夫向其女助手指示「素體」(男主角)的育成，你要先決定素體所用的培養液，跟着是4大精靈對素體的影響強弱，然後是提高素體的守護星座及寶石，接下來會有一些類似過往人物創造時提出的問題；當一切設定完成後，你不旦可預先看到主角的預計能力值，更可看到他的轉職表(不包括隱藏職業)，這對於日後的轉職是相當方便的。











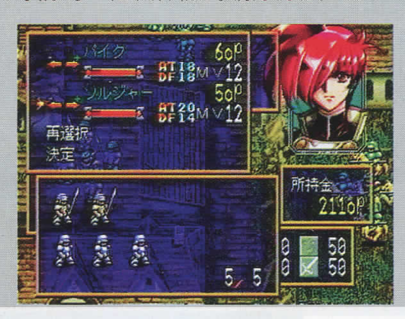

模擬戰鬥訓練

完成人物設定後，你可先來進行一場模擬戰鬥，以熟習遊戲的戰鬥系統；這一戰可分為三個部份，首先你要移動主角到左上方一塊小石的旁邊，跟着在那附近會出現一隻史萊姆王，在和牠戰鬥的過程中，你可掌握到移動距離和戰鬥距離的分別，當擊倒牠之後，版面上會再出現三隊巨像兵，而主角亦同時會得到四隊傭兵部隊，這次輪到去熟習指揮範圍及如何和傭兵配合來作戰、雖然以平常來説應盡量先擊倒對方傭兵再攻擊指揮官，但因為這個只是練習版，所以大可直接向其指揮官攻擊。



傭兵混合使用

就如上一期所介紹的，這一集中新增了由同一位指揮官控制兩種傭兵來作戰的系統，在試玩過後，現在有了進一步的資料：遊戲中並非是一開始就可以同時雇用兩種傭兵的，指揮官必須先在轉職時選擇了有「傭兵混在」這技能的職業，才能在下一版時開始選兩種傭兵出戰，暫時所見這技能亦不算得上是很罕見，一般角色只要在第一次轉職時已能選擇有此技能的職業。同時間使用兩種傭兵的確有不少方便，例如當你同時擁有步兵及槍兵時，對方的騎兵或槍兵便不能對你取得優勢，即使面對步兵亦有一半勝算，但因為兩種類型的部隊數目都比正常為少，而判斷值更會統一計算為較低的一方，所以某程度上只可稱為一種較保險的編隊方法。







序章版面介紹



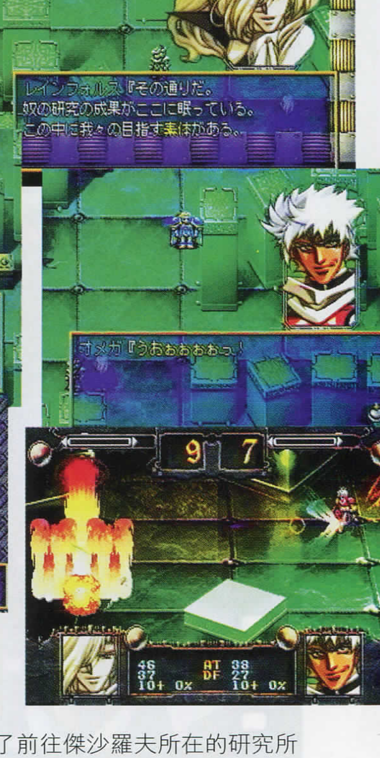
SCENARIO 01
～覺醒～

主角從似乎很漫長的睡夢中醒來後，只見到一位陌生的女性出現在他眼前，她稱呼主角為「斯古馬066（Σ066）」，並自稱為「琳達052（Λ052）」；這裏是主角和她的主人「傑沙羅夫」所創作的魔導研究所，而主角和她則分別是傑沙羅夫為研究強化戰鬥力及魔力而被開發出來的人造人，在某種意義上可稱得上是兄妹。



當兩人正考慮接下來應幹甚麼時，研究所內突然響起警報通知有入侵者出現，兩人於是便到外邊看看發生了甚麼事。入侵的兩人分別名叫艾謝魯及利霍斯，他們前來的目的是奪取傑沙羅夫研究的人造人「素體」，斯古馬從對手的行動中察覺到這兩人身手絕不簡單，琳達亦承認剛覺醒的素體沒辦法發揮本來的實力，於是便向後門逃走，途中雖然第三名素體「奧米加137（Ω137）」突然覺醒，但他並不是利霍斯的對手，只令兩人較易逃到後門，這時地面突然冒出一些樹根阻礙了艾謝魯及利霍斯，令兩人成功逃走了。





SCENARIO 02
～追擊～

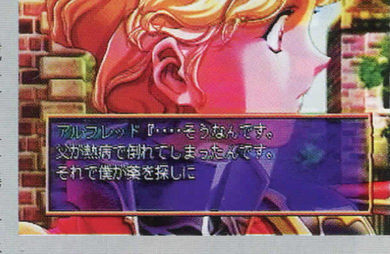
主角和琳達離開研究所後，為了前往傑沙羅夫所在的研究所而經過一個山谷，卻被屬於傭兵團的偉拉殊及布玲達所發現，這兩人看來亦知道主角們是傑沙羅夫手底下的秘密武器，雖然現時的戰爭基本上和他們無關，但他們其實亦偏向希望連邦及卡干斯王國的聯軍獲勝……偉拉殊最後派了布玲達找機會去和兩人接觸，而她對這任務則顯得充滿信心。

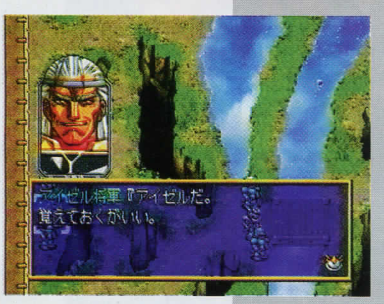
上一版主要是以事件方式進行，兩人均沒有傭兵在身，但這一版開始時則能先雇用傭兵及到商店購買道具。這一版的敵人是前來追捕兩人的艾謝魯，雖然主角們的戰力足以對付艾謝魯的部下，但面對他的時候就仍顯得有點吃力，就在這時，圖版上突然出現了兩支似曾相識的部隊，他們分別是卡干斯國的茜妮娜將軍及韋拉提督（楊威利？），由於看見主角們正被追殺，韋拉決定伸出援手，善戰的茜妮娜不消一會便將艾魯擊退了。

在附近的一個城鎮上，艾力為了替父親找尋醫治發燒藥而東奔西跑，這時他遇上自外地的少女古蘭妮，她很切地送了一些藥給艾菲力，更和他一起上路……

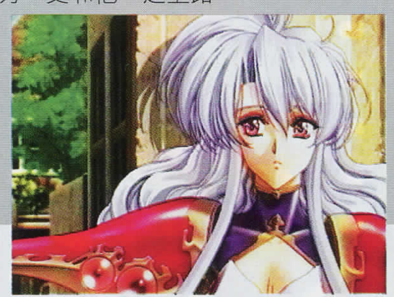








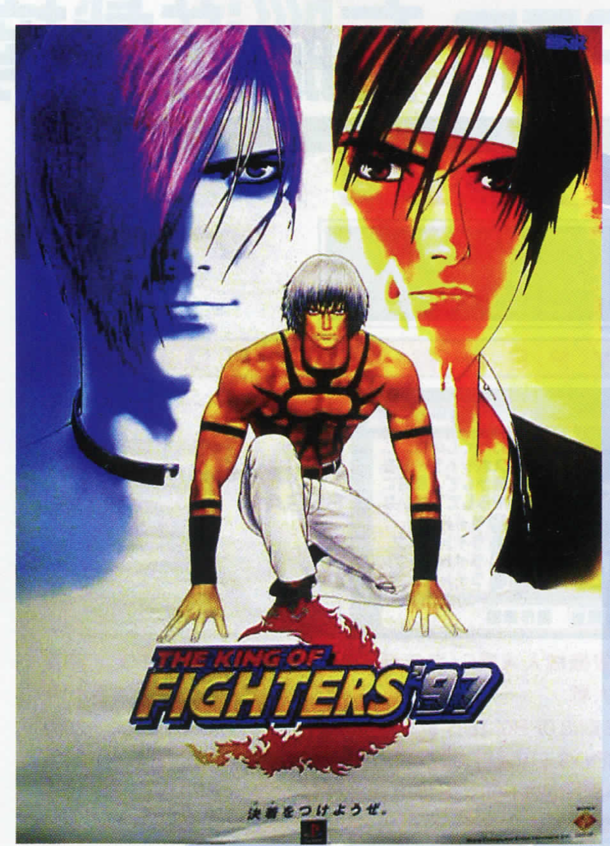




《THE KING OF FIGHTERS '97》快將推出！



專頁



大家期待已久的重頭戲《THE KING OF FIGHTERS '97》，鐵定於五月二十八日推出，價錢為$350，而且更會隨遊戲附送一張限量發行，而且是日本原廠的《THE KING OF FIGHTERS '97》精美海報，面積為20×30吋，數量有限，要快快行動啊！

中文遊戲說明書

因為中文版遊戲已成大勢，廣被機迷愛戴，所以我們上期介紹了中文版遊戲，如《三國誌IV》、《PARAPPA THE RAPPER》、《XI【sái】》等的〝進化史〞，這次會和大家談談中文版遊戲說明書。

大家可能留意到《PARASITE EVE》盒內的說明書是中英文雙語的，但是我們收到不少意見，例如中文不通順很難明白，有些讀者說他們比較喜歡日文版的說明書，只要在說明書中夾著中文翻譯便可。

所以請各位FANS表達你們的意見，你想得到怎樣的PlayStation正版遊戲？是否需要有一點紀念品如記憶卡貼紙、閃卡套裝、鎖匙扣等？要日文版還是中文版說明書？印刷是否需要改善？因為PlayStation是屬於大家的，所以你的意見對我們十分重要，而本公司亦會對你們的意見作慎重的考慮。

如果你們有任何意見，使PlayStation成為你們心目中的PlayStation，請寫信來我們公司（Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd），地址是尖沙咀郵政信箱91582號，來信請註明你們是那一本雜誌的讀者，如果你們的意見獨到而有意義，我們會在此專頁內公開回覆，而該讀者更可得到PlayStation特別禮品一份。

AKIO HONG

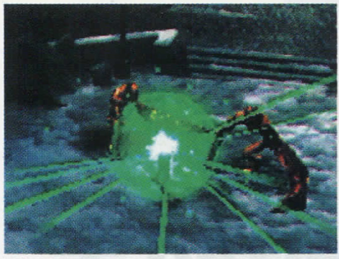
遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE「HYPER 有腦遊戲榜」

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



1ST parasite EVE
SQUARE 42票

名次	遊戲	廠商	票數
2ND	BIOHAZARD 2	CAPCOM	37票
3RD	龍之戰士3	CAPCOM	35票
4TH	FINAL FANTASY Ⅶ	SQUARE	30票
5TH	鐵拳3	NAMCO	26票
6TH	STREET FIGHTERS EX PLUS α	CAPCOM	16票
7TH	XENOGEARS	SQUARE	12票
8TH	Q版賽車3	TAKARA	8票
9TH	心跳回憶	KONAMI	5票
10TH	天誅	SCEI	4票

HYPER有腦SATURN榜



1ST 櫻大戰2～求你別死去
SEGA 41票

名次	遊戲	廠商	票數
2ND	超級機械人大戰F（完結編）	BANPRESTO	38票
3RD	櫻大戰	SEGA	30票
4TH	THE KING OF FIGHTERS' 97	SNK	28票
5TH	X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION	CAPCOM	17票
6TH	SHINNING FORCE Ⅲ 王都之巨神	SEGA	16票
7TH	超級機械人大戰F	BANPRESTO	8票
8TH	DRAGON FORCE Ⅱ	SEGA	5票
9TH	LANGRISSER Ⅳ	日本COMPUTER SYSTEM	4票
10TH	Grandia	GAME ARTS	3票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1ST	銀河公主傳說YUNA	36票	開發度60%	HUDSON
2ND	CYBERNETIC EMPIRE	32票	開發度15%	日本TELENET
3TH	THE KING OF FIGHTERS' 97	20票	開發度80%	SNK
4RD	雙界儀	12票	開發度97%	SQUARE
?	X I【sai】	- -	開發度85%	SCEI



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1ST	BIOHAZARD 2	38票	開發度？%	CAPCOM
2ND	ROOMMATE 3	35票	已發售	DAIAM POLYSTAR
3RD	ADVANCED V.G 2	26票	開發度？%	TGL
4TH	POCKET FIGHTER	9票	開發度85%	CAPCOM
?	成為日本代表隊監督	- -	開發度80%	SEGA/ENIX



你最喜愛的 N64 遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1ST	SUPER MARIO 64	38票	任天堂
2ND	神奇計劃J	26票	ENIX
3RD	實況足球3	20票	KONAMI
4TH	007金眼睛	18票	任天堂
5TH	MARIO KART 64	5票	任天堂

你最喜愛的街機遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1ST	拳皇97	42票	SNK
2ND	MARVEL Vs CAPCOM~Clash of Super Heroes~	40票	CAPCOM
3RD	街頭霸王3 2ND IMPACT	28票	CAPCOM
4TH	街頭霸王3	25票	CAPCOM
5TH	~幕末浪漫~ 月華之劍士	7 票	SNK

你最喜愛的遊戲人物



名次	人物	票數
1ST	莉娜	37票
2ND	八神庵	32票
3RD	LEON	17票
4TH	KEN	15票
5TH	古蘭特	12票



日本雜誌《電擊 SEGA SATURN》讀者人氣榜 VOL.21 22/5

統計日期：4月3日至4月16日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	櫻大戰	SEGA
2	2	超級機械人大戰F	BANPESTO
3	3	Grandia	GAME ARTS
4	7	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTER CHANNEL

新城997 有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

一個接觸層面最廣泛的遊戲選舉經已誕生——集廣播、書刊及網絡三種媒體共五大傳媒聯合策動的「HYPER有腦遊戲榜」現正接受你的投票，選出你最心愛的PlayStation、SATURN及PC遊戲。每星期各傳媒將會公布選舉提名名單及投票表格，大家可以透過郵寄、國際網絡，甚至在電台節目播出時間直接致電投票，結果將在《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》、《電腦遊園地》定期公布，你更可以透過國際網絡進入《PC HANDBOOK》網頁，即時觀察投票結果。各媒體更會分別送出名貴禮品予幸運的投票者，快來投下你神聖的一票吧！(原來的「PLAYER'S CHOICE遊戲普查」選舉將由下期開始與「HYPER有腦遊戲榜」合併，敬請留意)

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時～9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

獎品	名額	獎品	名額
雜誌《電擊PLAY PC'1998》VOL.2	2名	《DEAD OR ALIVE》海報	5名
《parasite EVE》海報	6名	《LUNAR SILVER STAR STORY》海報	3名
		光榮遊戲墊版	1名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

本周遊戲提名(截至5月3日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

截止投票日期：5月22日

姓名：________ 年齡：____

身份證號碼/護照號碼：______ 聯絡電話：______

地址：________

電郵地址：(如適用)______

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：____ ____
遊戲生產商：____ ____

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：____ ____
遊戲生產商：____ ____

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：____ ____
遊戲生產商：____ ____

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：____ ____
遊戲生產商：____ ____

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱：____ ____
遊戲名稱：____ ____
遊戲生產商：____ ____

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

HYPER有腦PlayStation榜

☐1.生化危機2
☐2.FINAL FANTASY VII
☐3.TALES OF DESTINY
☐4.街頭霸王EX PLUS
☐5.心跳回憶
☐6.GRAN TURISMO
☐7.TOMB RAIDER 2
☐8.拳皇'96
☐9.惡魔城X
☐10.PARAPPA THE RAPPER
☐11.電車GO！
☐12.X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION
☐13.心跳回憶 虹色之青春
☐14.XENOGEARS
☐15.WINNING POST 3
☐16.天誅
☐17.Q版賽車3
☐18.女神異聞錄
☐19.鐵拳3
☐20.鬥魂烈傳3
☐21.心跳回憶 彩之愛歌
☐22.PARASITE EVE
☐23.兵蜂RPG
☐24.項劉記
☐25.鬥神傳CARD QUEST
☐26.激走GRAN RACING
☐27.TAIL CONCERTO
☐28.個人教授
☐29.新世紀EVANGELION 鋼鐵女朋友
☐30.美少女雀士ADVENTURE心跳夢魔
☐31.救救泥膠城
☐32.PLAY STADIUM 3
☐33.BRAVE PROVE
☐34.PUYO PUYO迷宮
☐35.BOMBERMAN WARS
☐36.G DARIUS
☐37.超魔神英雄傳～ANOTHER STEP
☐38.FOX JUNCION
☐39.WORLD MUSEUM 2
☐40.BATTLE ROUND USA

HYPER有腦SATURN榜

☐1.X-MEN VS街頭霸王 EX EDITION
☐2.超級機械人大戰F
☐3.超級機械人大戰F完結編
☐4.GRANDIA
☐5.日本足球聯賽 創造職業球會2
☐6.櫻大戰
☐7.櫻大戰2～求你別死去
☐8.拳皇'97
☐9.電腦戰機 VIRTUA ON
☐10.DRAGON FORCE II
☐11.SHINNING FORCE III王都之巨神
☐12.SENTIMENTAL GRAFFITI
☐13.心跳回憶
☐14.餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL
☐15.下級生
☐16.VIRTUA FIGHTER 2
☐17.NIGHTS
☐18.真女神轉生 SOUL HACKERS
☐19.SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
☐20.YU-NO
☐21.SD 高達 G CENTURYS
☐22.街頭霸王 COLLECTION
☐23.怒首領蜂
☐24.紫炎龍
☐25.THE HOUSE OF THE DEAD
☐26.少年街霸2
☐27.LANGRISSER IV
☐28.英雄志願
☐29.TOUR PARTY卒業旅行
☐30.GUNGRIFFON II
☐31.不思議忍傳 九之一番PLUS
☐32.BOMBERMAN WARS
☐33.SHINING FORCE III被狙擊的神子
☐34.卒業III WEDDING BELL
☐35.機動戰士高達 基利之野望
☐36.心跳回憶 彩之愛歌
☐37.VAMPIRE SAVIOR
☐38.秘密戰隊V
☐39.ROOMMATE 3～涼子 在清風閃耀的早晨～
☐40.SUPER TEMPO

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。





BAROQUE

TEXT：古拉拉_B　黑暗、極秘、恐怖，由這裏開始……

ARPG　MEM
發售日：5月14日　發行商：
價格：6800日圓
SEGA SATURN

© STING／ESP 1998

故事

奇怪的殺人事件不斷增加，愈來愈殘酷，愈來愈多。從事件的動機和殺害方法去了解，這些都是BAROQUE（バロック，意思是歪曲了的妄想）型犯罪，而「BAROQUE殺手」一詞也開始流行。

青少年參與犯罪的數目不斷增加，法例也因此而修改了好幾次，但收效始終不大。某日，偶像組合「ANGELEAGUE、RURU」的一個成員被害。死者是被巨大利器所分成兩斷，人們到這時才察覺到有人類以外的生物的存在。此後，世界中歪曲的理念滲透了人們的心靈，而且不斷開始出現「具體化」的情況，在改變着這個世界。

一些名為「ZERO區域」的禁區不斷在世界之中出現，一直沒有人敢隻身走去這些區域，因為裏面人類被殘殺的事件並不罕見。

「異形殲滅部隊」正式成立，在「大熱波」出現的那一年，部隊的警告聲音不絕於耳。

同時，一個神秘的宗教出現了，裏面有些裝備了「偽裝翼」的人自稱為天使，並宣佈取得了神的技術。這個名為「瑪諾特（マルクト）」的教派出現的目的和它的正體，沒有人知道。

「大熱波」——一次世界性的大破壞開始了，白色的強光和爆炸的聲音將整個世界包裹着，從此，世界變得混沌一片……

《BAROQUE》的故事舞台，就是「大熱波」之後，充滿異形生物的世界。人們的心都被歪曲了，而故事的主角卻不受影響，因為他的記憶已經失去了，但是內心深處仍然帶有一點罪疚感。

他問自己：「我是誰？我為甚麼在這裏？」但是並沒有一個答案。

他突然看到遠方一座奇怪的塔。

在這個歪曲了的世界中，走向這座塔是他不二的選擇。

故事亦由這裏揭開……

操作

↑↓	向前、後移動
←→	向左、右轉
A、C	攻擊、確定
B	取消、移動中叫出地圖
X、Z	叫出道具欄
Y	整理道具欄
L、R	左、右橫移動
START	暫停



玩者有兩個基本數值，一個是體力HP，降至0便會死亡，會從塔外重新開始遊戲可擊倒敵人後或在地上拾得「肉」來補充，移動中也可以回復；另一個是VT，當玩者活動（站着時也會）慢慢消耗，降至0時便會減去HP，可擊倒敵人後取得「結晶」或使用「心臟之種」來補充。而叫出道具欄時可以看到角色現在的能力值和狀態，ATK是攻擊力，DEF是防禦力，這些屬性都可以利用道具來提升。另外若受到特殊攻擊，角色會進入一些不良狀態，要經過一段時間或使用道具才能回復。

遊戲

這是一個實時立體冒險遊戲，玩者是以第一身視點來進行遊戲的，在立體圖像造成的迷宮——「神經塔」一直的向下層行，去解開主角的身世之謎。迷宮的結構類似《陸行鳥不思議迷宮》，是每次都會由電腦隨機造出不同的形態，而且隨着故事的發展，難度更會不斷的提升。迷宮　面有超過二十種造形奇特的異形、超過三十種的武器、防具及道具，還有一些強制出現的事件和給予主角提示的輔助角色。

遊戲另一個特點是它採用了「多重情節」系統，遊戲的故事發展完全由玩者的行動去決定，再不會硬性受到規定，玩者便能夠自行去發掘角色與世界的關係。

不良狀態

暗黑	視線收窄，不能看見遠處的物件或異形
腹痛	攻擊力和防禦力減低
麻痹	角色不能移動
錯亂	角色會失控
毒	角色 HP 會不斷減少
脱力狀態	移動速度減慢



FLOOR BF1
LEVEL 2
EXP 32/39
ITEM
天使銃・5
浄化の剣
再階骨x4
希望の箱
持久偽翼
歩加骨x3
成長の剣
心臓の種
持久偽翼
持久偽翼
VTの減りが3／4になる偽翼。
自分





主角

失去了所有記憶，只留下一點的罪疚感及淨化異形的能力，為了尋求醫治自己的方法而進入神經塔。

ALICE（アリス）

對主角的過去似乎十分不滿的少女，也似是知道主角秘密的人。



ILAIZA（イライザ）

主角在迷宮中遇到的少女，她請求主角替她將「美麗的水」取回，但對主角有所恐懼。

DOCTOR ANGELICS — 天使般的博士

似乎和主角有着同樣的身世，也是留有罪疚的意識。

HIGHER 上級天使

主角往神經塔途中遇到的神秘人物，並將天使鎗交予主角。留下「你要好好使用它……」的說話便消失了……





LITTLE — 天使蟲

在神經塔裏面的飛行生物，行動完全不明。



迷宮裏的物品

在迷宮裏最重要的是傳送點和道具。傳送點是通往下一層迷宮之入口，玩者可以叫出地圖後，看到一個藍色的點便是。玩者可以拾到或擊倒異形後取得道具，而且還可以將道具進行合成或強化。此外，迷宮中也有一些機關，可能是打開通道，也可能是陷阱。





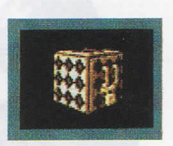








武器一覽



玩者基本是使用劍來攻擊異形，但是亦可以使用「文樣」和「骨」等等來投向敵人給予傷害。

劍

名稱	效果
貧弱之劍	最弱的劍
淨化之劍	基本的劍
淨擊之劍	威力較強的劍
淨爆之劍	有巨大威力的劍
古老的劍	擊中敵人後威力會漸漸減少
沙嵐之劍	使用時有機會從手中飛脱
流星之劍	作能高速攻擊的劍
連斬之劍	可二連斬的劍
波動之劍	有機會作出波動作遠距離攻擊的劍
三又之劍	有機會向前方作 3 方向攻擊的劍
炎淨之劍	炎屬性之劍
冰結之劍	冰屬性之劍
雷鳴之劍	雷屬性之劍
体力之劍	增加體力上限的劍
活力之劍	增加 VT 上限的劍
守護之劍	裝備可同時增加防禦力
運氣之劍	運氣會變得較佳，攻擊命中亦較高
落運之劍	運氣會變得較差，攻擊命中亦較低
墮天之劍	威力強大，但是自己也會受到傷害
爆裂之劍	發放出爆發能量作攻擊，但攻擊速度低
成長之劍	隨着玩者經過的層數增加，威力亦會增加，但裝備後取得的驗經值會減半，解除後威力不變
バラ之劍	擊中時會令敵人麻痹，但也有機會令自己麻痹的劍
天地之劍	威力強大的劍，但失誤率也很高
干涉之劍	體力愈低，劍的威力會愈高，攻擊速度也會是在最高狀態
歪曲之劍	有機會使出 4 倍威力的劍
玻璃（硝子）之劍	很多機會能作致命一擊，但往下一層之後便會碎掉
雙子之劍	能同時裝備兩把的劍
三屬之劍	炎、冰、雷屬性同時持有的劍

註：劍除了用來斬之外，可以也用來投（投げる）向敵人

外套（コート）

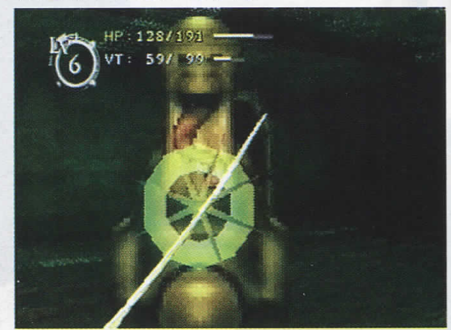


防具的基本，可更換，有一定耐性，若受到太多攻擊可能會破損。

名稱	效果
貧弱外套	很弱的外套
皮的外套	基本的的外套
野獸的外套	對野獸有較高的防禦力
耐炎的外套	防禦炎屬性攻擊有利
耐冰的外套	防禦冰屬性攻擊有利
耐雷的外套	防禦雷屬性攻擊有利
体力的外套	裝備後體力上限會增加
活力的外套	裝備後 VT 上限會增加
攻守的外套	裝備後防禦力和攻擊力同時會增加
運氣的外套	運氣會變得較佳，攻擊命中亦較高
落運的外套	運氣會變得較差，攻擊命中亦較低
失樂的外套	防禦力高，但 VT 減少速度也會增加
古老的外套	受到攻擊後防禦力便會漫漫減少
露出的外套	防禦力高，但遇到異形時便會很想脱下的外套
成長的外套	隨着玩者經過的層數增加，防禦力亦會增加，但裝備後取得的驗經值會減半，解除後威力會還原
頑固的外套	若和頑固偽翼同時使用，防禦力會變成 2 倍
歪曲的外套	能防禦肚痛，錯亂之外的特殊狀態
玻璃（硝子）的外套	防禦力高，但往下一層之後便會碎掉
三屬的外套	炎、冰、雷屬性同時持有的外套

天使鎗——

基本有五發，進入神經塔前取得，在神經塔中有機會再取得



箱

箱裏面會放着各式各樣的武器、防具或道具，但也有一定機會打開時發生爆炸。

名稱	效果
空（から）箱	甚麼也沒有的箱
回復之箱	打開時 HP 會回復，但回復程度不明
希望之箱	有好的東西在裏面，但有機會發生爆炸
雙子之箱	要有 2 個才能打開的箱
頑固之箱	攻擊力要到一定程度才能打開的箱
追加之箱	會出現上一次取得的道具的箱
沒有拿到的（持ってない）箱	會出現手中沒有的道具
不定之箱	裏面有基本道具，但有機會發生爆炸
箱之箱	箱裏面有另一個箱，但有機會發生爆炸
爆破之箱	藏有關於爆發的道具，但有機會發生爆炸
革命之箱	藏有關於革命的道具，但有機會發生爆炸
玻璃（硝子）之箱	有機會出現劍、外套或偽翼，但有機會發生爆炸
音樂之箱	HP 在三分之一以下打開，VT 和 HP 會全滿，否則 HP 和 VT 都會減少
無防備之箱	藏有防具，但有機會便成無防備狀態，該層不能裝備武器和防具
文樣之箱	藏有文樣，但有機會將該層的其他道具全部變成文樣
兩刃之箱	打開時 HP 會半減但一定會出現一把劍
肚痛之箱	打開後會肚痛但一定會取得道具
肚餓之箱	持有的食物之中會吃了一個，但有機會發生爆炸
笑之箱	持有和打開時都會發出吸引異形的笑聲
寄生之箱	持有的道具會逐一變成另一個寄生之箱
極好之箱	會有強力的裝備，但有機會發生爆炸
試練之箱	持有時 HP 回復速度會減慢，擊倒異形的數目會令裏面的道具改變
玩具之箱	有機會碎掉的箱
進化之箱	藏有進化之液、回復之液的箱，但有機會發生爆炸
肉之箱	藏有肉，但有機會發生爆炸

偽翼

輔助道具，每次只能裝備一個，但可隨意更換。

名稱	效果
持久偽翼	VT 減少速度變為 3/4
攻擊偽翼	攻擊力增加
防禦偽翼	防禦力增加
幸運偽翼	運氣會變得較佳，攻擊命中亦較高
希望偽翼	裝備角色的所有屬性都會增加
經驗偽翼	擊倒異形後取得的經驗值會增加
麻痹（まひ）偽翼	防禦麻痹
冷靜偽翼	防禦錯亂及欲情特殊狀態，若投出便會能敵人進入錯亂狀態
耐毒偽翼	防禦中毒及麻痹特殊狀態，若投出便會能敵人進入中毒狀態
眼球偽翼	防禦暗黑及欲情狀態，若投出便會能敵人進入暗黑狀態
特殊偽翼	能防禦肚痛之外的特殊狀態
防禦偽翼	若和頑固外套同時使用，防禦力會變成 2 倍
玻璃（硝子）偽翼	可將 VT 回復，但到達下一層之外便會碎掉

心臟



心臟之種	VT 小量回復，VT 滿時使用會增加 VT 上限
心臟果實	VT 全回復，VT 滿時使用會增加 VT 上限
燒心臟	VT 全回復，但 HP 會減半

肉



愚流之肉	HP 小量回復，HP 滿時使用會增加 VT 上限
中流之肉	HP 中量回復，HP 滿時使用會增加 VT 上限
賢流之肉	HP 全回復，HP 滿時使用會增加 VT 上限
燒肉	HP 全回復，但 VT 會減少 50



注入液



可注在自己身體，能有不同的效果，能同時使用多個，但有時間限制。

名稱	效果
滋養之液	HP、VT、脫力狀態回復
攻擊之液	令裝備中武器的攻擊力增加
防具之液	令裝備中防具的防禦力增加
攻守之液	令裝備中武器的攻擊力增加及裝備中防具的防禦力增加
弱力之液	令裝備中武器的劣化
弱守之液	令裝備中防具的劣化
進化之液	令自己的等級提升
退化之液	令自己的等級降低
回復之液 A	攻擊力全回復，攻擊力全滿時可令攻擊力提升 1 點
回復之液 D	防禦力全回復，防禦力全滿時可令攻擊力提升 1 點
回復之液 AD	攻擊力和防禦力全回復，兩者全滿時可令兩者提升 1 點
回復之液 DX	攻擊力和防禦力全回復，兩者全滿時可令兩者提升 2 點
冷靜之液	將欲情和錯亂的狀態回復正常
解毒之液	將毒和麻痺狀態回復正常
眼球之液	將暗黑和欲情狀態回復正常
活氣之液	將脫力狀態回復正常
特效之液	解除所有不良狀態
希望之液	玩者所有能力都全回復，腐爛了的肉和心臟也會回復，裝備的損壞也會回復
判明之液	鑑定全部手持中不明用途的道具
防腐之液	防止腐化和劣化
鐵骨之液	持有骨的數目增加
革命之液	令 HP 和 VT 變化，會將減少值和現在值對調
廢液	注入會令自己 HP 減少
虫液	注入後會令虫寄生在自己身體

燒印



印在身體能追加各種能力，但同時間只能有一個，所以要小心選擇

名稱	效果
治癒印	HP 回復速度增加
持久印	VT 減少速度減慢
不動印	能防止異形盜取道具
開福印	能防止開箱時的爆炸，開箱時HP和VT都會有少量回復
判明印	能鑑定道具
復活印	HP 變成 0 時會復活，但只能使用一次
俺印	當死時，刻有俺印的道具會自動傳送到地上一樓
投印	投擲道具的距離和威力都會增加
分裂印	刻上這個印，到達下一層之後道具便會分裂
無印	沒有效力的印
消去印	將本身的燒印除去
嵐印	不論空手或用劍攻擊，都有機會將敵人轟開
連斬印	用劍攻擊時可以 2 連斬
波動印	用劍攻擊時有機會放出波動
三叉印	用劍攻擊時有機會作三方向同時攻擊
文判印	鑑定文樣
爆人印	受到攻擊時有機會對周圍的異形造出一次大爆炸攻擊
火吹き印	等級會提升及令身體被火包圍的印
エロ印	進入欲情狀態，同時攻擊速度也會升到最高
無敵印	進入下一層之後，會有一段短時間是變成無敵的
特半印	特殊狀況的影響時間會減半
粘着印	將裝備脫下的印

刑具



可以作範圍攻擊的道具

名稱	效果
中爆刑具	對周圍的異形施以爆炸攻擊
大爆刑具	對房間內的全部異形施以爆發攻擊
火炎刑具	對房間內的全部異形施以火炎攻擊
冰結刑具	對房間內的全部異形施以冰攻擊
雷電刑具	對房間內的全部異形施以雷攻擊
まひ刑具	對房間內的全部異形施以麻痺攻擊
錯亂刑具	令房間內的全部異形變得混亂
毒毒刑具	對房間內的全部異形施以毒屬性攻擊
暗黑刑具	令房間內的全部異形變得失明
腹痛刑具	令房間內的全部異形進入腹痛狀態
欲情刑具	令房間內的全部異形進入欲情狀態
脫力刑具	令房間內的全部異形進入脫力狀態
集束刑具	將整層的怪物和道具集中在身處的房間
嵐之刑具	將身邊的異形吹走
飛翔刑具	將身處的房間內的異形和道具送到別的房間
心臟刑具	將異形變成心臟
腐肉刑具	將異形變成肉，但手持的肉會腐壞
腐敗刑具	給予異形傷害，但手持的肉和心臟都會腐壞
吸收刑具	吸收身處的房間內異形的 HP
半減刑具	將身處的房間內的異形數減去一半
回復刑具	房間內自己和異形的 HP 都回復 50 點
革命刑具	房間內自己和異形都有注射液「革命之液」的效果
貓背刑具	身處的一層會附上了貓的靈魂，不會碰到牆壁
無名刑具	不知會有甚麼效果的刑具

文樣



類似陷阱，正面方置和倒置會有不同的效果

名稱	效果
回復文樣	HP 和 VT 回復
自爆文樣	踏上便會爆炸
中爆文樣	周圍都會受到爆炸所傷
大爆文樣	整個房間都會受到爆炸所傷
火炎文樣	周圍都會受到火屬性的傷害
冰結文樣	周圍都會受到冰屬性的傷害
雷電文樣	周圍都會受到雷屬性的傷害
錯亂文樣	令周圍的敵人都進入錯亂狀態
暗黑文樣	令周圍的敵人都進入暗黑狀態
腹痛文樣	令周圍的敵人都進入腹痛狀態
特殊文樣	令周圍的敵人都進入特殊狀態
腐食文樣	令所持有的食物和心臟各一個變成腐壞狀態
嵐文樣	踏上時向後方飛開
飛翔文樣	會傳送都別的房間
古化文樣	將身上的裝備劣化
食料文樣	將手持道具其中一個變成食物
散亂文樣	將所持有的道具分散到整個房間內
消失文樣	所持有的道具其中一個會消失
消印文樣	自己身上所刻了的印會消失
反轉文樣	所整層的文樣全部反轉
休活文樣	HP上限增加，倒置時VT上限會整加
欲情文樣	令身邊的異形進入欲情狀態

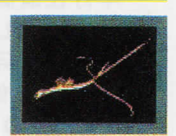
骨



取得時多數是複數的，可以投出或咬下來使出效果。

名稱	效果
石骨	若咬（かじる）會對自己做成損傷，只能投出作攻擊
矢骨	若咬（かじる）會對自己做成損傷，只能投出作攻擊，會直線前飛
追尾骨	若咬（かじる）會對自己做成損傷，投出後會追著異形
爆骨	投出後會像炸彈般發生爆炸
守骨	使用後有短暫時間的三個屬性（炎、冰、雷）防禦力
經驗骨	定時間內經驗值 2 倍
麻痺骨	投出後可以使異形麻痺
暗黑骨	投出後可以使異形失明
腹痛骨	投出後可以使異形攻擊力和防禦力降低
欲骨	投出後可以使異形進入欲情狀態
腐肉骨	投出後可以使異形變成腐肉，若咬它便會腹痛
步加骨	可瞬間轉移，但有樓梯的房間內不能使用
無敵骨	使用後有短暫的無敵效果
耳栓骨	一切音波攻擊無效
死骨	使用後或被擲中 HP 都會便成 1
体液骨	咬下後在腳底會有一些體液湧出，體力會回復少許
銀之骨	使用後有一段時間身體有火包圍，可攻擊異形。將某個數目的銀之骨投向咒葬天使，可取得玩具之箱
金之骨	使用後會在房間中發生大爆炸。將某個數目的銀之骨投向咒葬天使，可取得玩具之箱
再階骨	會瞬間轉移到樓梯（只限遇到樓梯之後）
判明骨	使用後可鑑定所有道具，但會受傷

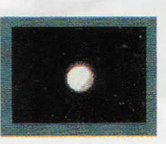
寄生虫



可寄生在自己身體或劍、外套之上來追加各種屬性，但反相的屬性不能同時存在，先寄生的蟲會變成「虫之死骸」。

名稱	效果
幼虫	當拿到後，通過往一層時便會變化成某一類蟲
炎虫	附在身上或劍上可以追加炎屬性
冰虫	附在身上或劍上可以追加冰屬性
雷虫	附在身上或劍上可以追加雷屬性
体力虫	寄生在自身可增加 HP
活虫	寄生在自身可增加 VT
攻虫	寄生在自身可增加攻擊力
守虫	寄生在自身可增加防禦力
運虫	寄生在自身可增加命中率
麻痺虫	寄生在外套可追加麻痺防禦
亂虫	寄生在外套可追加錯亂防禦
毒虫	寄生在外套可追加毒防禦
暗黑虫	寄生在外套可追加暗黑防禦
腹痛虫	寄生在外套可追加腹痛防禦
欲虫	寄生在外套可追加欲情防禦
脫力虫	寄生在外套可追加脫力防禦
流星虫	寄生在劍可增加攻擊速度
判明虫	寄生之後可鑑定道具
除爆虫	寄生之後可將箱的爆炸解除
蠶食虫（蟲喰い虫）	以虫為食糧的蟲，會不斷成長
羽根虫	被寄生的道具會飛走
復活虫	將蟲的屍體復活
虫之死骸	蟲的屍體

結晶



正體不明，一般的結晶會在擊倒敵人後留下，但是還有一些特別的結晶在迷宮之中……



TAIL CONCERTO

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

製造商: BANDAI　售價: 358港元　容量: CD-ROM
記憶BLOCK: 1個　對應DUAL SHOCK
ACT　MEM　PlayStation

TEXT BY: 小健健

上回提要:

上回提及到我們的狗仔警察阿華幅魯，跑了上去被黑貓團所騎劫的阿基奧尼斯號，並把這客船由黑貓團手中取回來。不過，據知黑貓團想把此客船騎劫往一處叫「廢工場」的地方。但是華幅魯對此地方卻是一無所知。

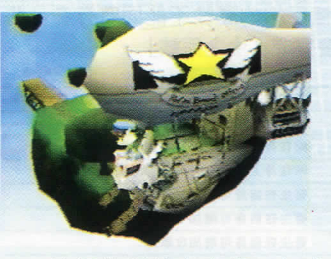
齊來把黑貓團的陰謀粉碎吧！

在上一期的《遊戲誌》中，小健健不是已經介紹過這隻《TAIL CONCERTO》的嗎? 而且在稿件的最後還說甚麼:「還有很多謎等著大家去解、很多地方等著去闖啊！！努力呀！！」之類的東西。不過殊不知，我的老頂J.J.告訴我，原來今期我是要繼續介紹此遊戲的。哈哈，倒沒有所謂啦，況且我對這遊戲也蠻有興趣、而且SAVE又未洗。好，用廢話騙版位也騙得七七八八，開始啦！

一飛沖天吧！POLICE ROBO！！

華幅魯來到一個叫艾亞利夫（エーアリーフ）的地方，基本上這裡是由一個個細小的浮島所組成。若果想在這些小浮島中穿梭的話，已現時POLICE ROBO的功能是不可能的。

幸好在這個浮島上卻住了一個懂得弄機器的大叔，不出一陣子就把POLICE ROBO按上了噴射引擎。令它可在這些浮島中穿梭。而另方面，這位大叔更告訴華幅魯在其中一個浮島上更有一位傷者等著牠去拯救。如是者，華幅魯就駛著POLICE ROBO「超！！」一聲的飛了過去。



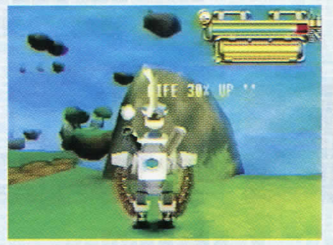


這裡的操控在上期已經介紹過，故此不再詳述。而現在玩者要去的地方就是畫面中出現「TARGET」的地方。玩者只要利用小浮島作踏腳石就不難去到了。而且在各小浮島更散佈了不少道具，它們可對華幅魯以後的冒險有不少幫助。

跳呀跳，跳呀跳，華幅魯終於來到傷者所在之處。唔?！且慢! 這個老頭不就是華幅魯的爺爺一拉西魯（ラッセル）嗎? 哎，這個老頭由於酒後駕駛，所以就把胡胡塗塗的把飛機撞向浮島上，拾回老命真是幸運。原來拉西魯正來找尋傳說中那巨鐵神的零件，而且牠還順道的把華幅魯帶去一個名為「蛋之岩」（タマゴ岩）的地方並把巨鐵神的傳說說給華幅魯知。不過，玩者在這裡可做的東西不多，故還是先離開吧。

















在菲路錫礦山中，把公主救回來！

跑了去「蛋之岩」，華幅魯就跑了去礦山城市菲路錫（フェルゼン），不過一來到，只見公主的僕人非常焦急的。

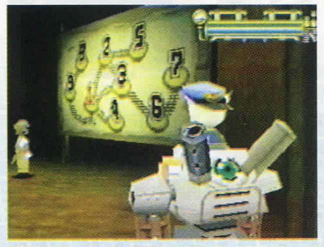
跑上前問一問，得知原來黑貓團把公主捉了去。而現在負起拯救公主的責任，就是落在華幅魯身上！

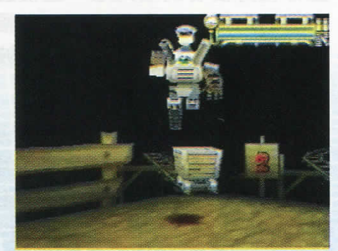




瞭解鐵路網之結構

其實在非路錫的冒險，主要是在礦山內的礦洞進行。而在礦洞中是由9個平台所組成。而每一個平台皆由一些礦洞車串連起來，成為一個錯綜複雜的鐵路網。不過各位也不用擔心會迷



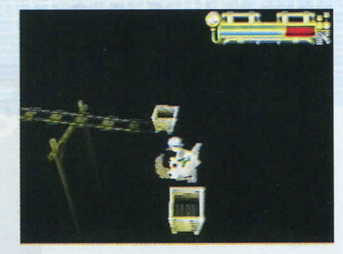


路，因為在每一個平台也有一個大得可以的地圖，在入面不但表示出這個複雜的鐵路網，更顯示出華幅魯現在身在哪一個平台，十分方便。

在這裡一共有9　個平台，若果玩者想保證自己會去過所有平台的話，可以由第一個平台開始，再順著號數的次序跑下去，目的就是把平台上所出現的小貓全捉拿。

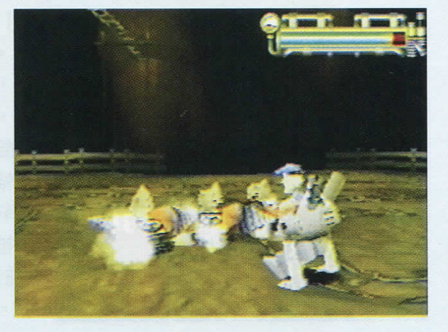
而玩者要注意的，就是在9　號去1　號平台的路軌是斷開了的，在去到路軌末端時玩者可要按×鍵的跳去對面之礦出車上，不然就會有體力上的損耗。而7號至8號平台則有一條架在地面的天橋連接。

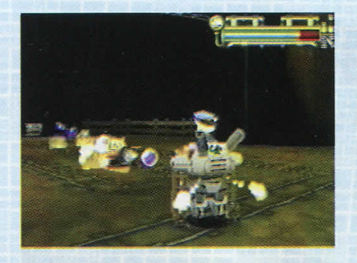




怎樣對付可惡的小貓呢？

至於那幾個平台是有小貓出沒呢？答案就是2號、3號、6號及9　號。（六合彩？！）不過玩者要注意的是，這裡的小貓會駕著鑽地機由地底鎮上來，非常狡猾。另，由於牠們是駕著鑽地機的，所以玩者要用先用BUBBLE彈把鑽地機破壞，才可把小貓捉拿。至於玩者把所有小貓捉拿後，就會得到一粒綠之結晶石。







收拾！第二部黑貓機械！！

當玩者取了結晶石後，就可利用7　號及8　號平台之間的天橋，跑去黑貓飛船旁的礦洞入口。跑了進去，就發現公主正被那三姊妹脅持。可惡的三姊妹果然是機會主義者，牠們跟華幅魯開條件，説若果要牠們放回公主不是不可以，只要用兩粒結晶石來交換就可以了。而華幅魯也乖乖的把結晶石交給三姊妹。而牠們也「盜亦有道」的守諾言把公主釋放。



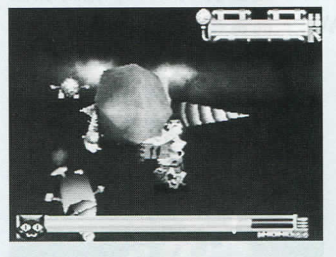


把公主救回了後，牠的僕人也才到，還傻呼呼的站在出口前，令華幅魯不能跑回出去，沒法子，唯有繼續向前行吧。



華幅魯爬過梯子，來到礦洞之下層。哎，可惡的那個杉達又是來先一步，還古古怪怪的躲在礦山車中。真不知所謂。

終於來到打波士的時侯了！今次的黑貓機械是一架裝有鑽頭的機械，而且還會放出一些小型鑽探機械人。有時又會把鑽頭撞向岩石壁，令大石掉下來。而華幅魯除了用BUBBLE彈攻擊外，更可把大石拾起再投向波士處。而且有些小型鑽探機械人更會卡在地上，那麼華幅魯就可以輕易的把它們拾起，再投向波士處。而當把波士打倒後，華幅魯就可取回兩顆結晶石。





由於華幅魯把公主救回來，於是乎就有機會去皇宮，還跟國王侯頓三世會面。（不過這個皇帝的出場率卻十分低……）但當華幅魯跟國王談過話後，卻遇上騎士團之團長史安。由於這傢伙不滿華幅魯得到公主的寵幸，故要跟牠決一勝負，要鬥快把黑貓團消滅。但是華幅魯好像對此不大放在心上。







被巨劍所插之浮島—高利姆

華幅魯回到自己的家，再想利用小飛船去別處時，就接到公主僕人的來電。原來牠已經得知黑貓團的下落，好像在一處叫「高利姆」（グリムト）的地方。如是者華幅魯就飛了過去。



有大口怪獸的森林

來到高利姆，原來公主早已到達，還嚷著要跟華幅魯一起入去，但這麼危險的事又怎可帶公主一起去？幸好最後公主都被講服，不然就麻煩啦。



唔，還是說說怎樣對付這裡的小貓吧。基本上這裡的小貓是不會駕駛任何機械的，即是說牠們是沒有攻擊力。但在牠們走動的森林中卻會出現一些只得過頭、並且四處浮的大口怪物。這些東西不但有攻擊力，而且是打不死的。故此玩者在捉貓時可要小心不要碰到牠。唔，不過這東西的移動力可不高，故要避開牠可不是難事。





又，在森林的深處，那個「人肉SAVE　POINT」杉達（WELL，應該是狗肉SAVE POINT）更會扮成一朵小花的躲在沼澤中，而玩者也可以用牠來SAVE。而當華幅魯把所有小貓也捉拿後，就會得到一粒結晶石。



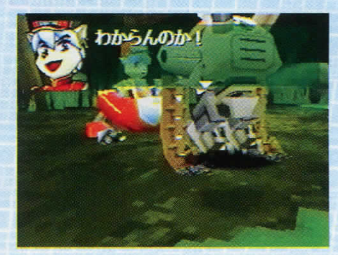


打倒！第三部黑貓機械

當華幅魯把結晶石取到後，就可以跑回出去。此時只見公主的僕人欲哭無淚似的，原來又是公主不見了！唔，這個公主真懂得給人麻煩哩。為了尋回公主，華幅魯跑進去另一面的山洞。而在山洞口又遇到那個自以為是的史安。而牠更逞強的跑進去森林中，但卻不小心掉進沼澤中，看來找尋公主的責任又落在華幅魯身上了。



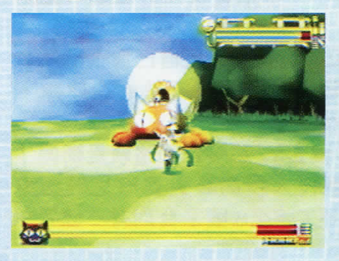




經過封印之森，果然見到公主獨個兒在散步。哎，原來牠想去找尋黑貓團的啊。而正當華幅魯跟公主交頭接耳之際，亞莉絲亞卻在背後看到眼火爆。還惱羞成怒的用第三部黑貓機械向華幅魯攻擊。WELL，看來又是打波士的時侯了。



唔，這部黑貓機械的主力攻擊也是放爆彈，不過它放的爆彈卻是懂行懂跑的，所以玩者中彈的機會可較大。為免中彈，玩者可用游擊戰法，不停的繞住它來轉，一面避彈、一面把地上的炸彈拾起，再投之。不過，就千萬不可在它的正面攻擊，因為在埋身時它會用「大手掌」把POLICE ROBO拍扁，而且攻擊也極強的啊。





芙莉亞失手就擒！

當華幅魯把這三姊妹打倒後，照例的都是亞莉絲亞大喊甚麼「我會記住你的！！」之類之廢話。今次不同的是，最細的芙莉亞卻一不小心溜不掉，更被史安捉了去坐牢。



在芙莉亞坐牢的時侯，華幅魯居然厚顏無恥到去探監。不過，牠並不是套取關於黑貓團的情報，而是問關於亞莉絲亞的事。「為何牠會這麼憎恨犬人的呢？」這是華幅魯心中的疑問。原來亞莉絲亞誤會了，以為犬人是憎恨貓人的，所以就想建立一個只有貓人的貓人國。說罷，華幅魯也離開了。不過，芙莉亞這小鬼當然不會就此被困著啦，只要牠巧施妙計，就把史安騙了過去了。





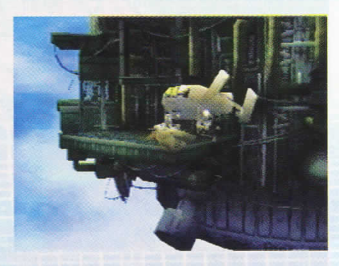
搗破！黑貓團的廢工場！！

華幅魯再次回到自己的家，當牠用飛行船時，就接到署長的來電。原來署長已得知那個所謂「廢工場」是甚麼的一回事了，其實黑貓團就利用這個工場來替黑貓機械進行改造！而這個工場就在尼沙格市的北面，事不易遲，快快去查過究竟吧。

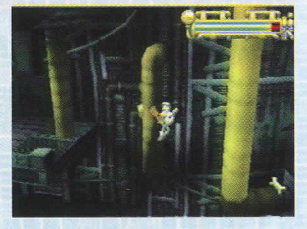


恐怖！左穿加插的水管地獄！！

WELL，玩這個廢工場的難度的確比其他的版圖高。因為之前的玩者所去的都是一些平地，小貓的攻擊力也不是太大。不過來到廢工場，就需要華幅魯有敏捷及準確的跳躍，因為今回華幅魯可要利用水管作踏腳可的去過版。



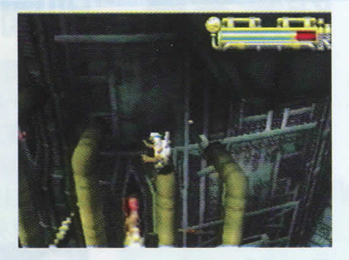
跳水管的方法



當POLICE ROBO抱著水管時，玩者就可按←或→的作水平橫移。而且在橫移的時侯，對面的水管是否會閃出黃色的光呢？其實這就代表華幅魯正對準這條水管，只要此要玩者按×鍵的跳過去，就可抓實這條水管。不過，若果玩者在空中再按方向鍵的話，就會把飛行方向改變，那麼就可能飛不到對面的水管處了。

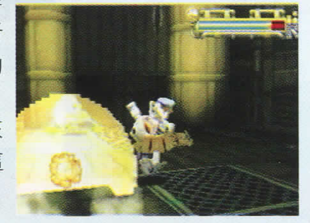
唔，除此之外，我還有點點關於跳水管的心得。就是盡可能貼邊的向橫放的水管跳過去。因為畫面角度關係，令玩者難於分析水管的前後位置。所以向橫放的水管跳躍，那麼踏空的機會就比較細。





軍力頂盛的小貓們！

在廢工場中的小貓們之火力明顯地比起之前的強，牠們會用坦克車向華幅魯開砲。而且這些坦克車所發射出來的炸彈亦有所不同，它們是即將會爆的炸彈，只要一落到地它們就會炸彈所以若玩者要拾到這些炸彈，唯一的方法就是在它們仍在空中時取之。又或者是在坦克車剛把炸彈射出來時，就用BUBBLE彈把它引爆，這樣一樣可攻擊到坦克車的。



另一方面，在這些有小貓出沒的房間中，若果玩者未把所以小貓全捉拿的話，房中所有門也不能打開的，大家可要留意啦。



廢工場中最難通過的陷阱！

在接近最上層時，玩者可要通過兩條橫移、而且上面又有炸彈的運輸帶，再去到一個有坦克車的平台。唔，要過這裡，玩者可用道路的兩旁前進，因為中間位置可會被坦克車攻擊到。之後再一口氣連跳數條運輸帶，再去到有坦克車平台。不過，我們不是跳到平台上，因為可會被坦克車所傷。而是跳到去旁邊的大柱上，再直接的爬上上層。那就不用怕那架坦克車有多強啦。







破壞！第4部黑貓機械！

終於爬到來廢工場的最高一層，而在那裡就發現一部差不多改造完成的黑貓機械。不過，差不多改造完成，即是未改造好啦，所以這部黑貓機械是動也不會動的。不過，工場的其他設施卻會攻擊你。好像有個大鐵鎚會追著你來撞，而且撞落地面時更會造成衝擊波，玩者可要跳起來避之，不用說的給它撞倒的話所扣的體力也不少。另外，在四周也有兩架小型轟炸機不停的放炸彈。而玩者是沒有必要把它們消滅的，因為它們正源源不絕的替你補充彈藥啊，快快用它們投下來的炸彈投向黑貓機械吧。唔，只要小心點不要碰到它們就是了。





幕後黑手出現！！

當華幅魯把黑貓機械破壞後，一把怪里怪氣的聲音鑽進華幅魯的耳朵。這把聲音的主人就是指使黑貓團收集結晶石的幕後黑手－夫魯！而且牠還把華幅魯引到去其秘密基地處。然而那裡危機四伏，華幅魯又能否脫險呢？



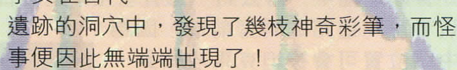
新GAME RAKUGAKIDS

不思議的故事，總是有個不思議的開始……

Twinkle Town一直都是無風無浪、出入平安、生意興隆、財源……。(廢話～！！)

至於Tinkles一家人，就是住在這了無驚喜的小都市當中。不過，有一天當Tinkles的子女在古代遺跡的洞穴中，發現了幾枝神奇彩筆，而怪事便因此無端端出現了！





給“塗鴉”一點生命、一個希望～

話說，Jelly(Tinkles其中一名子女)的兄長－阿Bell，對那幾枝神奇彩筆非常好奇，在情不自禁之下，竟然「手多多」拿起彩筆來塗鴉！一係唔畫，一畫就出事……。看！阿Bell的畫功實在出眾，堪稱「次世代抽象派大師」，簡直是天地動容、鬼哭神號。阿Bell大師只用了幾枝彩筆，不消一會便完成這幅驚世塗鴉。不知是阿Bell的功力影響，還是彩筆“神”起上來；那些…那些塗鴉人物竟然使出一招「破牆大法」，突破平面公仔的界限，活生生的走到阿Bell跟前，說了一句：「天生我才必有用，壞事做盡是塗鴉」之後，便向市中心方向溜去……。





Independence Day－塗鴉編

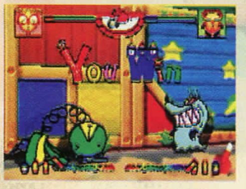


正當Tinkles的子女還在參透“塗鴉們”剛才說出那句話中玄機時，那班“塗鴉”已在市區四處游盪，如入無人之境；加上其目中無人、毫無“腰骨”的形象，早令幾位師奶嚇得語無倫次。當整個城市都響起「救命！」、「OH,My God！」等慘叫聲時，阿Bell便知道自己已闖下大禍了？！



終極反擊～

點算？！經過一晚呼天搶地之後，阿Bell終於想出一個終極的方法，有幾終極？當然就是「以彼之道還施彼身」啦！簡單來說，便是利用餘下的神奇彩筆再畫一些塗鴉，再命令塗鴉去對付牠們。一場塗鴉大戰即將展開，究竟阿Bell的計劃能否得逞？Twinkle Town又能否回復昔日無無聊聊的日子呢？





塗鴉少年之“別開生面大格鬥”～！！

一隻擁有對戰格鬥原素的育成遊戲，當中玩者所育成的人物除了用作挑戰電腦之外，更可以與友人們的育成人物進行對戰；加上遊戲中所要育成的人物非常新奇別緻，絕對是大家意想不到的。那……究竟是甚麼來的呢？

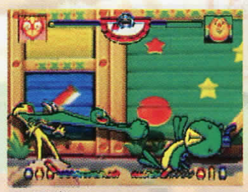


*圖片屬開發中畫面

究竟有幾“別開生面”？！

人打人你就見得多，又會否見過塗鴉互毆呢？其實這隻遊戲的目的，就是要玩者負責培育一些“塗鴉”人物，令牠們學習戰鬥技巧、甚至必殺技，然後向由電腦控制的塗鴉進行挑戰。戰鬥畫面雖然和一般的格鬥遊戲相若，但在戰鬥的時候，玩者是不能直接控制塗鴉，而只能作「壁上觀」。至於各“塗鴉”人物的戰鬥方法除了“搞笑”之外，其必殺技更加會令你目瞪口呆、不知所云……。

■ 看腳！



■ 看拳！



■ 電你～！



又有多少玩法？



據廠方所提供的資料得知，遊戲主要分為2大模式，就是：「STORY MODE」及「對戰MODE」。不過，各模式中的詳細內容暫未公布，故此筆者只能根據有限的資料，來推敲各遊戲模式的內容。二話不説，現在就為大家介紹一下那2大模式的內容啦！

STORY MODE



育成 Mode

一話明「育成」，就當然是要玩者去培育自己的"塗鴉"人物啦！至於如何培育？從資料得知，電腦是會記錄玩者所使用人物的戰鬥習慣。由此推斷，玩者在這模式中應該是可以控制人物，甚至可自行創作新的戰鬥招式。

實戰 Mode

一所謂「養兵千日，用在一朝」，這裡便是玩者將自己艱苦培育的"塗鴉"人物送上戰場的殘酷模式。不過，這模式中一切的戰鬥都會由電腦「一手包辦」，而玩者只需要在"坐定定"等睇戲便可。

Free Play Mode

一「Free」者，自由也。在這模式中各位是不需要花時間去培育人物，而只需要隨意選擇一位人物來出戰。當然這模式並非由電腦控制戰鬥場面，而是需要玩者親自落手落腳，控制人物進行戰鬥。



對戰 MODE

一此乃遊戲的精髓所在。當中玩者可以與友人一起，各自派出所培養的"塗鴉"人物，來一場轟轟烈烈的超級對戰。當然，玩者亦可以選擇與電腦進行對戰，看看自身的實力究竟有多少？

戰鬥畫面，你又知道幾多？快講！！

Timer－又稱為計時器，當中的公仔會隨著時間消逝而有不同的表情變化。

Power Gauge(或者是？！)－預料當此計滿溢的一刻，便是可使用必殺技之時。

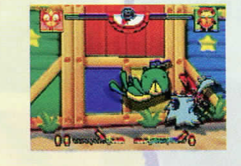


Hit Point－顯示雙方能源的剩餘量。

超必殺技剩餘數(可能是？！)









變身！變得更新～！

遊戲中，將會出場的"塗鴉"人物總共有8名，玩者可以隨意選擇其中一名人物來培養。不過，事實上"塗鴉"人物並非只有一款的形象，牠們會在戰鬥中隨時變化出多款不同的有趣形象，相信必然會令各位捧腹大笑。

MATERIALS？輔助攻擊道具！！

雖然真正的內容尚未知道，但很有可能是用來作輔助攻擊的道具。











塗鴉塗出必殺技？！係真唔係呀～？

無錯！牠們真的會使出必殺技來攻擊對手。至於招式方面，雖然現在還未有正式的公布，不過從開發畫面中可見，各人物所使出的必殺技除了威力強勁之外，便只有用"得意"兩字來形容。如此"另類"的育成格鬥遊戲、如此"Q"的人物及必殺技，不知會否吸引到你的注意呢？





■嘩！水浸呀！救命呀～！

ANOTHER MEMORIES

《悠久幻想曲》原班人馬再度出擊！

相信不少玩者都有聽過或玩過《悠久幻想曲》這個有名的育成遊戲，美麗的角色和簡易親切的系統實在令人津津樂道。現在開發這個遊戲的STARLIGHT MARRY第一次以自己的名字來開發一個全新的養成遊戲——《ANOTHER MEMORIES》，相信會令不少玩者期待。現在就為各位介紹一下這個遊戲吧！

TEXT：古拉拉_B



故事

亞路魯（アルヌ）歷5119年，世界是由擁有強力魔法的魔族所控制，當魔王韋靈科古（ヴァレンフォーグ）被消滅後，世界曾擁有一段和平的時間……

但是，失去了魔王的族仍不死心，他們變成了大大少少的遊擊隊向人類們進攻。由於魔族的力量實在太大，一般軍隊的攻擊對他們也是沒有效用，所以成立了一個專門對付魔族的部隊——「魔族獵人」。在全國各地都開設了魔導學院來培育魔族獵人。

時間是亞路魯歷5130年，遊戲的主角被魔族襲擊，幸好有一位名叫杜蘭（デユラン）的魔族獵人相救。一直憧憬成為魔族獵人的主角，決意到魔導學院修行……

遊戲舞台是佈滿魔族的「魯夫他路（ルフタール）國」，主角叫名積那斯、魯克里特（ジエナス　ルークレイド）。為了得到消滅魔族的力量而進入魔導學院修行的新生。由開始入學到畢業的兩年間，在七個女孩子之間發生不少的事情，有冒險也有友情（愛情？），故事會隨着主角所選擇的分肢而有所不同。你可以令主角的學校生涯，成為一個有趣有義意的回憶嗎？



假日（星期日）

這個是玩者去鍛練自己的最佳時候，因為這時是完全自由的（除了佳人有約時），所以玩者可以隨意去選擇如何訓練自己，又可以去兼職來賺外快，更可以和同伴去冒險來增加經驗呢！


■兼職吧！


■出外修行


■溫習吧！

遊戲系統

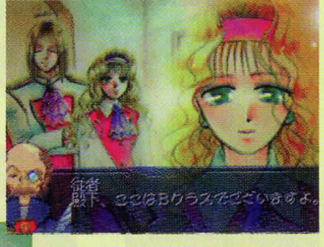
主角在魔導學院的生活就成了遊戲的故事。主角的活動是分為「平日」和「假日」這兩部份，反覆進行就構成了遊戲的基本要素。除了上學，主角當然要跟同學們「溝通」一下的。

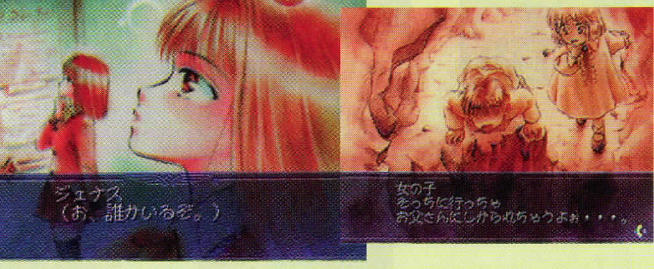
平日

主角是魔導學院的學生，平日當然是在學校內渡過啦！這部份多以對話為主，由入學時與各個女主角相遇、認識，到後來「邀請」她們入會而要四出奔走等等都會在這個部份發生。要「邀請」女主角們入會，就要在廣大的學校校園中慢慢找尋啦！

不過這只是其中一個事情吧了，以後的日子還有很多很多開心、悲傷或者是恐怖的事件發生……









■測驗啦！



■芝珈的舞劍姿，很美啊！

能力

一般育成遊戲，主角們也會有力量、智慧之類的能力值，但是《ANOTHER MEMORIES》就加入了一個獨有的「自我」值。這個類值代表了主角本身的個性，如果主角對每個女孩都討好，這個數值就會下降，之後到了重要的劇情時，就會有不能作選擇。所以不要太花心啊！

戰鬥

在測驗和突發事件中，有時會有魔族的突襲。這個時候便會進入戰鬥。而戰鬥是以卡片形式進行。卡片會組合會影響到戰鬥的結果，而主角的能力值對戰鬥也會有影響的。組合時，如果卡片的數字或者卡片的圖案是一樣的話，攻擊力會加倍的啊！

最初所有的卡片是很弱的，但是隨着故事發展，主角便會得到一些更強力的卡，它們有些更有追力能力呢！





■ 用甚麼好呢？



■ 太好了！又一張卡！



■ 留心！要戰鬥了！

遊戲中的人物

主角將會遇上的七個女孩子

莎樂 瑪榮シャーロット=マクウェイン（CV：田村ゆかり）

成績極佳，是魔導學院的學生會主席，但是欠缺一點個性，有時候對魔族也很溫柔。父親是神父，對她很嚴厲的。



艾莉安迪妮 雪蘭花 アリアンディーネ=シェトランザ（CV：松下美由紀）

通常朋友都會叫她做艾利安，是貴族的千金。艾利安不想在家族中悶着，所以進入魔導學院。她對史丹利有特別的感覺。

瑪花 美利根 マーシャ=ミリガン（CV：倉田雅世）

魔法師名族——「美利根家族」的第三代，是一個魔法天才，現在和祖母兩個人一起生活，感情很易起伏。

依菲 麥玲 イーフィー=マクレイン（CV：笹本優子）

很像從熱帶來的女孩，充滿原始野性的魅力，性格活潑率直（不經大腦？！）

雪妮 添布頓 シャーリー=テンプルトン（CV：荒木香惠）

主角的同學，很喜歡植物，但行踪飄忽，很難會遇到。和其他女孩子比較她較像大人。

芝珈 妮多蘭 ティカ=ネドラン（CV：淺川悠）

盡心一意進行修行，但似是欠缺了體力。性格倔強，是主角的同學。

奧莉比雅 艾班蓮 オリビア=エバンズ（CV：菅原祥子）

普通的家庭，普通的女孩。對於魔法使用有點困難，但是能說多種語言。

男性角色（情敵？！）



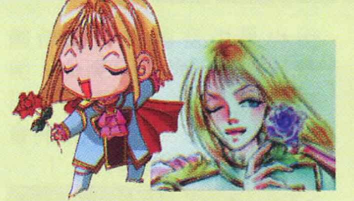
比士達 巴特溫（CV：高木涉）ベスタ=バドウィン

主角的損友，成績不是太好，而且經常只顧着女孩子的事。



米古 史超域（CV：森川智之）ミック=スチュワード

三年級學生，「魔導探求會」的開始人，凡事都強行去做，而且很野蠻。



史丹利 加托勒（CV：飛田展男）スタンリー=カドラック

魯夫他路國的王子，說話時經常都很傲慢。



杜蘭 亞布斯特（CV：檜山修之）デュラン=アープシード

幫助主角們的魔族獵人，也是在魔導學院畢業的。

除了這十一個角色之外，遊戲中還有其他充感個性的角色在不同的地方出場，有些更會幫助主角改善和女孩子的關係呢！



LUNAR 2 ETERNAL BLUE

LUNAR 2的發售日經已決定！！

Text：積奇

RPG　MEM
製造商：GAME ARTS
發售日：7月23日　售價：7800日圓
SEGA SATURN

於96年發售，於當時得到極高評價的《LUNAR SILIVER STAR STORY》，其續篇的發售日經已決定！



精彩的內容

有玩過「LUNAR」的人，也會覺得其故事十分感人，其續篇當然也不會例外啊，劇情方面絕對是有過之而無不及！自MAGA CD版發售以來，「LUNAR 2」的受歡迎程度一直沒有減少，足以證明好的作品是歷久不衰的。

窪岡俊之的人物設計

一想起「LUNAR」，便會想起負責其人物設計的窪岡俊之，最近才完結的OVA動畫《鐵甲人》也是由他負責人設一職的呢！除了人設外，他更參與遊戲內的插畫和動畫部份，在一流的故事襯托下，角色們也會變得活生生了。



■這團不思議光芒是什麼呢？

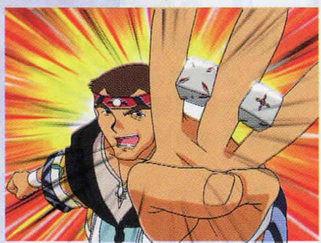


■充滿性格突出的角色們。

大迫力的動畫部份

「LUNAR」系列的特色之一，便是那大量的過場動畫了。當然這個最新作也不例外，遊戲內的動畫部份總共長達1小時呢！當然，動畫部份也是由窪岡俊之重新繪畫，質素也是十分高的。擁有如OVA般的動畫數目，再加上CG的融合，其效果將會十分美麗和充滿迫力！！





良好的操作系統

遊戲的操作會是十分單易和User Friendly，可說是一個正統派的2D RPG。

戰鬥場面的Power Up！

今回的戰鬥背景總數多達50張，而戰鬥時的魔法畫面更是充滿迫力，而當使用某些魔法時畫面更會放大縮小呢！



■火炎魔法的使用畫面。



■全體魔法的使用畫面。

故事內容

於一個漫天風雪的冰天雪地之上，聳立著一座大塔。有如空洞般的塔的內部，中心部份正有一棵水晶旋轉著，而這棵水晶的內部更藏有一個謎之少女。少女名叫路西亞，在這樣的環境下，除了她之外便沒有其他人，可是一場突如其來的爆炸使她甦醒了。

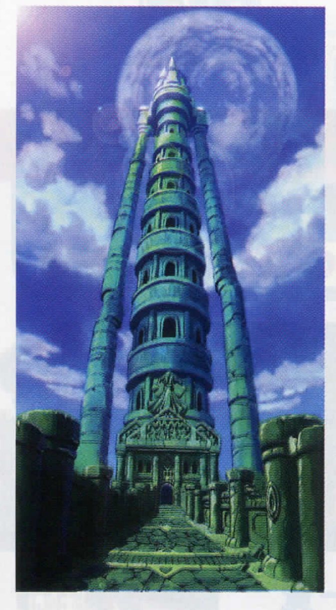


這是一個青色之星，充滿著魔法的不思議世界，LUNAR。而這座巨塔正是位於其邊境，可說是一個被人遺忘的遺跡。

主角希萊和他的同伴路比對尋找寶石十分熱衷，而他們亦決定往這個被遺忘之塔進行冒險。家裡收集了各式各樣的寶石，和他們一起住的便是身為研究家的古恩爺爺，在他的研究之下，加上里奧的情報知道那座「青之塔」代表了惡魔的降臨，可是爺爺的警告對希萊反而帶來了反效果。然而，決定性的







便是希萊和古恩於屋頂看見一條光柱由天而降，射於青色塔處，二人便決定前往一看了。

一心想快過希萊他們的里奧，卻沒有辦法進入青色塔。對這方面有研究的古恩爺爺卻知道了原因，那便是希萊他們帶回家的寶石，這寶石其實便是青色塔的鍵，就是這樣塔的封印便可以解開了。

塔之中會有什麼呢？於希萊和路比眼前出現的便是一棵巨大的水晶。當2人想走近看個究竟時，水晶突然發出光芒，而一個人影亦浮於他們的眼前。看見一個身穿奇裝異服的美麗少女浮於眼前，希萊眼睛也定了。

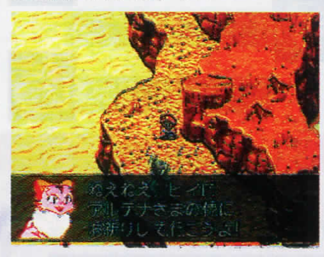
「我的名字叫路西亞。」

「請你把我帶到亞路狄娜那處吧……。」



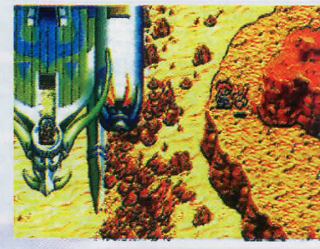
遊戲畫面大介紹！

遊戲的開始是希萊和路比剛從某遺跡回來。



■路比提議往亞路狄娜處祈禱。

於回家的途中，坐著龍汽船的巴魯根登場，而希萊和里奧亦在此相遇。



■這隻便是龍汽船。

回到家裡，希萊到步後便輪到里奧。在里奧的調查中知道那座青色塔代表了惡魔的降臨，為了知道更多便來找古恩爺爺了。



■里奧來找古恩爺爺。

里奧走後，希萊和古恩於屋頂的瞭望台看見青色塔正有光柱從天而降，呆著的二人決定往青色塔一趟。



■一條光柱從天而降。

■其實古恩是知道進入塔的關鍵，只是不告訴里奧罷了。

雖然不能輕易進入塔內，可是希萊由遺跡帶回來的寶石正是進入塔的關鍵。於青色的迷宮內兜兜轉轉，好不容易上到了第7層。突然間一棵巨大的水晶出現在希萊眼前，而在那發光的水晶內更浮現着一個少女，她的名字叫路西亞，更希望希萊能把她帶到亞路狄娜女神那裡。





■一棵發光的水晶突然於眼前出現。



■水晶內是一個女孩子。



■這個迷之少女是由何處來的呢？。

雖然以路西亞的魔力可以輕易的從迷宮中離開，可是她卻被人以咒文把魔力封閉不能使用。幾經辛苦終於可以從迷宮中脫出了，剛好駕着龍汽船的巴魯根趕到，利用白龍砲把魔物一一掃光。



■情況十分危急。



■白龍砲的威力十分大。

由於路西亞的魔力被封印着，古恩恐怕會危及她的性命，於是便暫時不回家，轉向另一目的地勒巴村。住在那裡的神官郎華，初時是不願意幫助希萊他們的，可是細心考慮後，終於決定幫助路西亞解除身上的呪語。



■古恩決定往勒巴村找神宮郎華。



■希萊十分希望幫助路西亞。



■終於到了亞路狄娜女神像了。



TEXT：J.J

天使同盟

裝備大圖鑑PART 2 & 系統補遺篇

這次我們會繼續介紹遊戲初期登場的各種裝備，此外會追補一些關於系統上的資料以及調校畫面中各項目的意思，希望能幫助到那些有興趣一試這遊戲的人。













機體的故障

當受到敵人的攻擊時，有時會令機體出現故障，有些故障會在數個回合之後自動回復，但也有些是必須使用回復道具的。

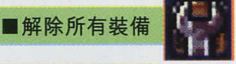
機體各部份出現故障時的影響



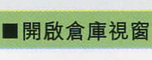
【C】支架異常命中率及回避率下降
【M】主驅動系統中彈機體的性能下降
【S】懸掛系統被破壞 不能移動
【H】線性驅動系統中彈 不能使用MOUNT系裝備
【F】主砲故障不能使用火砲
【G】傳動裝置故障　移動力降低
【E】引擎停止完全不能移動
【滅火筒記號】動力室火災　快救火吧！

機體調校畫面記號一覽

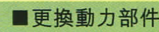

■裝備完成

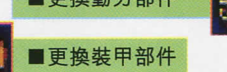

■解除所有裝備


■出擊準備完成


■開啟倉庫視窗


■作戰指令


■更換動力部件

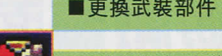

■更換裝甲部件

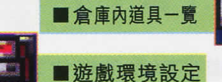
■開啟道具倉

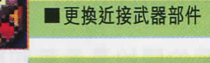

■倉庫內道具一覽



■更換武裝部件

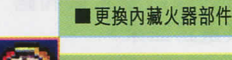

■更換近接武器部件

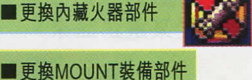

■遊戲環境設定

■更換內藏火器部件


■SAVE/LOAD


■更換MOUNT裝備部件

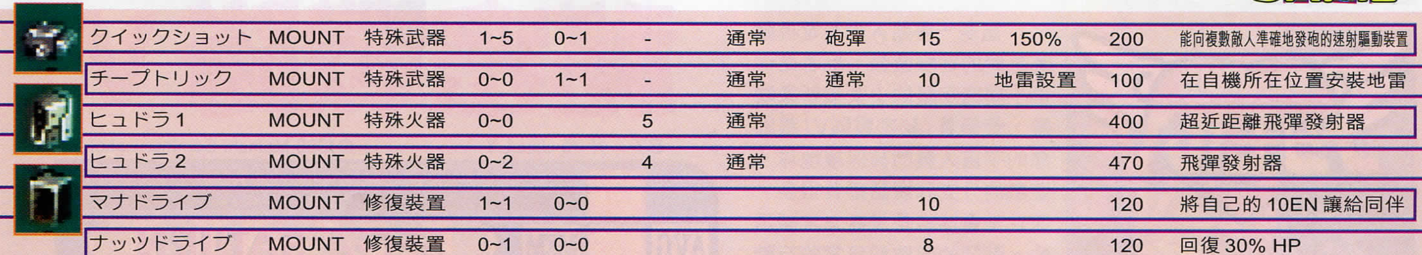


■更換移動部件

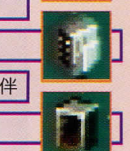
遊戲初期登場的裝備數值一覽表

MOUNT 裝備

道具名稱	分類	性質	射程	範圍	裝彈數	射擊類型	射擊屬性	EN	間接攻擊	WHT	解說
シンクロコム	MOUNT	特殊武器	1~1	2~5	-	通常	通常	全消耗	120%	180	與同伴合作進行同調攻擊
ベルセルク	MOUNT	特殊武器	0~1	0~0	-	通常	通常	10	UP	180	向引擎提供電力以提高 20% 攻擊力
Mストライク	MOUNT	特殊武器	1~1	0~0	-	通常	通常	10	120%	210	近接戰超攻擊驅動部件
Fストライク	MOUNT	特殊武器	1~1	0~0	-	通常	通常	20	150%	240	近接戰超攻擊驅動部件
ビホルダー	MOUNT	特殊武器	2~9	0~0	-	迫擊	通常	5	DOWN	140	能提高對特定敵人的命中率
ライトニング	MOUNT	特殊武器	1~5	0~0	-	迫擊	砲彈	15	150%	180	正確計算了着彈地點的定點攻擊
ライデン1	MOUNT	特殊武器	0~0	1~1	-	通常	通常	5	80%	210	在自機周圍產生衝擊波令敵機固障
自爆裝置	MOUNT	特殊武器	0~0	0~1	-	通常	爆彈	1	50%	70	引爆機體內彈藥的同時逃出機倉
旋回掃射裝置	MOUNT	特殊武器	0~0	1~3	-	通常	槍彈	15	100%	190	同時向四周的敵人攻擊
掃射機能A	MOUNT	特殊武器	1~4	0~0	-	放射	槍彈	10	60%	140	以機槍向前方掃射
掃射機能B	MOUNT	特殊武器	1~4	0~0	-	放射	槍彈	15	80%	150	以機槍向前方掃射
蒸氣裝甲	MOUNT	特殊武器	0~1	0~0	-	通常	通常	5	UP	150	在裝甲中注入高壓氣體暫時提高防禦力



クイックショット	MOUNT	特殊武器	1~5	0~1	-	通常	砲彈	15	150%	200	能向複數敵人準確地發砲的速射驅動裝置
チープトリック	MOUNT	特殊武器	0~0	1~1	-	通常	通常	10	地雷設置	100	在自機所在位置安裝地雷
ヒュドラ1	MOUNT	特殊火器	0~0		5	通常				400	超近距離飛彈發射器
ヒュドラ2	MOUNT	特殊火器	0~2		4	通常				470	飛彈發射器
マナドライブ	MOUNT	修復裝置	1~1	0~0				10		120	將自己的10EN讓給同伴
ナッツドライブ	MOUNT	修復裝置	0~1	0~0				8		120	回復30% HP



移動裝置



道具名稱	分類	性質	MOV	WHT	解說
アグニ	腳部部件	移動裝置	4	300	用來提高移動力的追加部件
レプロイド	腳部部件	移動裝置	5	400	用來提高移動力的追加部件
メルガ	腳部部件	移動裝置	5	350	用來提高移動力的追加部件
ラッツ	腳部部件	移動裝置	1	70	用來提高移動力的追加部件
ホッパー	腳部部件	移動裝置	2	100	用來提高移動力的追加部件

彈藥



道具名稱	分類	性質	FIR	SPF	範圍	攻擊屬性	射擊類型	WHT	解說
VC100彈	彈丸	通常彈	20	30	0~0	砲彈	通常	150	鋼鐵彈
VR60彈	彈丸	通常彈	7	15	0~1	爆彈	迫擊	150	爆破砲彈
VW40彈	彈丸	通常彈	5	10	0~2	爆彈	迫擊	200	爆破砲彈
BLT50彈	彈丸	通常彈	10	16	0~0	砲彈	通常	150	砲彈
BLT100彈	彈丸	通常彈	30	39	0~0	砲彈	通常	200	砲彈
M50彈	彈丸	通常彈	9	20	0~0	槍彈	通常	100	機關槍的彈匣
W50彈	彈丸	通常彈	8	12	0~0	槍彈	通常	100	機關槍的彈匣
W100R彈	彈丸	通常彈	11	23	0~2	槍彈	通常	150	機關槍的彈匣
BLT70R彈	彈丸	通常彈	13	18	0~1	爆彈	通常	180	砲彈
MS05彈	彈丸	通常彈	6	14	0~2	爆彈	通常	200	飛彈
MS08彈	彈丸	通常彈	17	24	0~1	爆彈	通常	250	飛彈
フランクフルト彈	彈丸	通常彈	0	0	0~0	砲彈	通常	10	射擊演習用的模擬飛彈
PZ彈	彈丸	EN彈	80	10	0~0	光學		100	帶電式能量彈
ソケット彈	彈丸	EN彈	70	20	0~2	砲彈		100	帶電式能量彈
シネシネ彈	彈丸	EN彈	70	15	0~2	光學		200	帶電式能量彈

道具

道具名稱	分類	性質	解說
燒夷彈	非裝備品	消耗品	能令火災發生的爆彈
手投げ彈	非裝備品	消耗品	由於需駕駛員親自投擲所以要在很近的距離
マイン	非裝備品	消耗品	對基加頓專用地雷
パラライザー	非裝備品	消耗品	利用高電壓暫時將動力系統干擾的地雷
男ミサイル	非裝備品	消耗品	將照明彈改造而成但毫無殺傷力
消火器	非裝備品	消耗品	以手動方法救熄動力室的火
BSKプラグ	非裝備品	消耗品	能令機體的攻擊力暫時上昇
C.W.ニトロ	非裝備品	消耗品	可回復E型故障令停止了的引擎再度開動
リペアー	非裝備品	消耗品	可回復20% HP以及S.M.H.F.G型的故障
チャージャー	非裝備品	消耗品	能令HP完全回復
ナッツ50	非裝備品	消耗品	能令HP回復50%
ナッツ20	非裝備品	消耗品	能令HP回復20%
マナ50	非裝備品	消耗品	能令EN回復50%
スペア・サス	非裝備品	消耗品	"行走回復部件，可回復S.G型故障"
男プラグ	非裝備品	消耗品	"不良品，使用後有可能令機體失控"

秘密戰隊V

BY：非洲-JELLY

製造商：MYCOM	容量：CD-ROM
發售日：發售中	售價：5800日圓

AVG　MEM　SEGA SATURN



這是一隻給人的有電視動畫感覺的冒險遊戲，玩者是一個小學四年級的小女孩新条咲慧，帶領着「秘密戰隊V」跟邪惡的宇宙人戰鬥和保護地球，遊戲的分支和說話都有很多，而且是會話時是沒有文字顯示的。戰鬥的成敗和日常的行動都會影響同伴之間的信賴值，這數值在最後是會引發出遊戲不同的結局。

故事背景

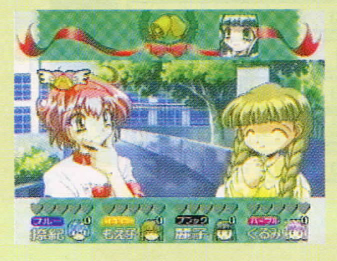
在第三小學的保健醫生-大紋寺激，他的真正身份其實是金銀河警察連邦的宇宙刑警，他到地球是為了執行任務，他因一次跟兇惡的宇宙人戰鬥時，從此喪失了戰鬥能力。於是現在他便依靠5名小學生為代理刑事，肩負起秘密戰隊V的使命。

操作方法

方向掣	項目的選擇和「ALIS」系統的特殊操作
L	說話中代表否定
R	說話中代表贊成
A/C	選擇的決定
B	選擇的取消
X	在 START MENU 時可以看到 KEYWORD
Y	在 START MENU 時可以記錄遊戲的進度

特殊系列 ALIS

ALIS其實是「ACTIVE INTERACTIVE SYSTEM」的簡稱，在對話的時候當畫面的左上方出現A字的符號，按上、左或者右便可以改變咲慧的表情和說話的語氣，而上是代表強氣；左是代表冷靜；右是代表弱氣。跟不同性格的角色說話，便可以用這系統來增加信賴度。





■做人要小心說話

戰鬥方式

在戰鬥之前是可以進行KEYWORD的組合，若是成功地組合到，便可以使出必殺技。而戰鬥的攻擊是分為三個階段，分別是通常攻擊，METAMOR ATTACK和必殺技。KEYWORD是會在對話時，答對了又或做了適當的動作便會出現新的KEYWORD，當KEYWORD的數目越多，可使用必殺技的次數便越多。



■使用必殺技攻擊吧

■要小心利用KEYWORD的組合



■凶狠的女護士（但很可愛）

登場角色

新条咲慧　CV：大谷育江

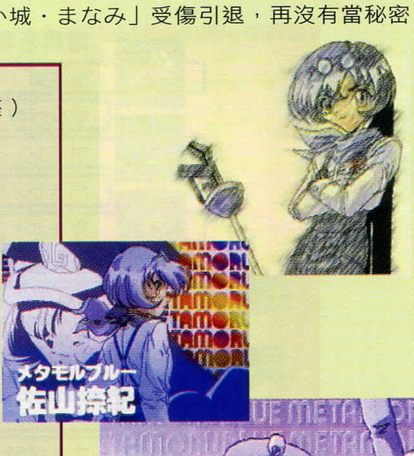
剛入讀第三小學校的轉校生，是一名活潑的小女孩，但是較為情緒化。被大紋寺長官任為第二代「秘密戰隊V」的領隊，變身後是RED METAMOR

DATA
生日：8月15日　（獅子座）
年齡：10歲
血型：O型
喜歡的食物：火鍋
不喜歡的食物：胡蘿蔔
擅長科目：社會科
不擅長科目：圖工
尊敬的人：爸爸
興趣：重看過去的劇本
理想：成為新聞記者
RED METAMOR
年齡：17
造型：天使和芭蕾舞女演員
第一戰：機械族丹迪男爵
必殺技：唐竹割
劍舞
WOUNDER SLASH
ANGEL WING
武器：ANGEL SWORD

佐山捺紀　CV：冬馬由美

田慧的同學，是一名冷靜的女孩子，外型給人很男孩子的感覺，她曾令上一代隊長「志小城．まなみ」受傷引退，再沒有當秘密戰隊V的隊員

DATA
生日：4月27日　（金牛座）
年齡：10歲
血型：A型
喜歡的食物：牛扒
不喜歡的食物：沒有
擅長科目：體育
不擅長科目：家政
尊敬的人：
特殊技能：彈結他
理想：成為女警
BLUE METAMOR
年齡：19
造型：女警
第一戰：魔導王史達夫利度
必殺技：BLUE SONIC
HEAT SIREN
BLIZZARD SHOOT
武器：SABE GUN



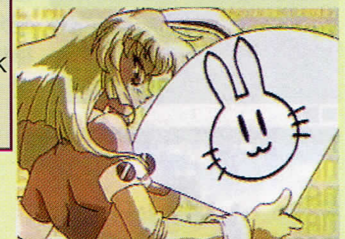
友惠もえ子　　CV：根谷美智子

也是咲慧的同學，性格較為內向，而且缺乏自信，經常被高社責備。



DATA
生日：7月4日　（巨蟹座）
年齡：10歲
血型：B型
喜歡的食物：咖哩麵包
不喜歡的食物：飯團
擅長科目：國語
不擅長科目：全部
尊敬的人：高社くるみ
興趣：睡覺
理想：有一個好丈夫
YELLOW METAMOR
年齡：18
造型：BUNNY GIRL
第一戰：魔法少女美美
必殺技：HIGH-HEEL KICK
HALF MOON
CURRY BUN KNOCK
ANGEL WING
武器：巨大紙扇





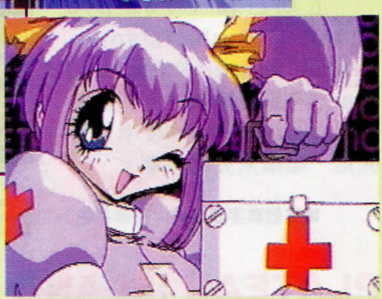
高社くるみ　　CV：鐵炮塚葉子

一名很有演戲天份的女孩子，她主演的電視劇「西藏少女」有31%高的收視。她驕傲的態度，令田慧很不滿，她對大紋寺長官有點好感



DATA
生日：3月3日　（雙魚座）
年齡：10歲
血型：B型
喜歡的食物：熱狗
不喜歡的食物：納豆
擅長科目：音樂
不擅長科目：社會
尊敬的人：大紋寺長官
演出作品：西藏少女
理想：金像獎最佳女主角
PURPLE METAMOR
年齡：16
造型：護士
第一戰：魔導師蘇路巴
必殺技：MEDICAL KNIFE
細胞破壞藥
超強力麻醉藥
武器：巨大針筒





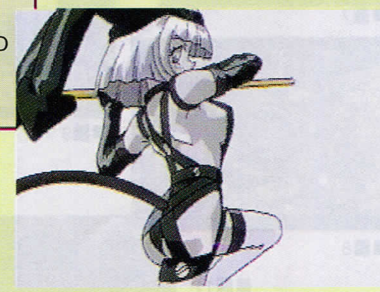
南百合麗子　　CV：中村尚子

頭的一個大髮夾是她的特色，是秘密戰隊V的初期隊員，和捺紀的感情特別好



DATA
生日：12月31日　（山羊座）
年齡：10歲
血型：AB型
喜歡的食物：蘋果
不喜歡的食物：沒有
擅長科目：理科、家政
不擅長科目：體科
尊敬的人：居里夫人
修讀科目：書法、鋼琴
理想：宇宙飛行員
BLACK METAMOR
年齡：19
造型：惡魔
第一戰：魔法少女美美
必殺技：DEVIL'S EYE
DEVIL'S WORLD
DEVIL'S BONE
武器：DEVIL HARPOON



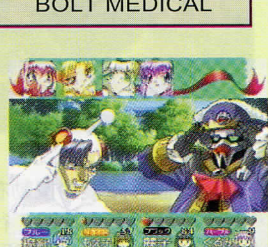


大紋寺激　CV：若本規夫

DATA
生日：1月1日　（山羊座）
年齡：38歲
喜歡的事物：酒、酒和酒
不喜歡的事物：小孩
特殊技能：寢技格鬥技
交友關係：極差
信念：和平
宇宙刑事 SHATHER
DATA
年齡：38歲
階級：太陽系方面警察長官
部下：沒有（代理刑事5名）
箭頭的意義：增強自信
變身時的口號：「激者！」
必殺技：SHATHER CRUSH
LASER X BEAM
BOLT CRUSH
BOLT MEDICAL









■每完成一話便會有次回預告



RIVEN THE SEQUEL TO MYST

RIVEN
THE SEQUEL TO MYST®
Press Start

製造商：ENIX　發售日：4月9日
售價：7900日圓

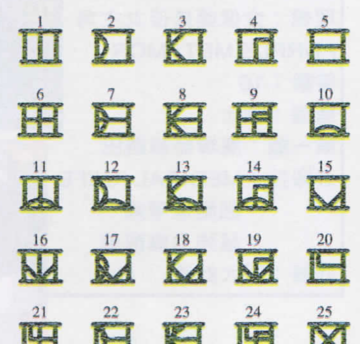
AVG　MEM　SEGA SATURN

Text：積奇

終於可以逃出RIVEN了！！

前言

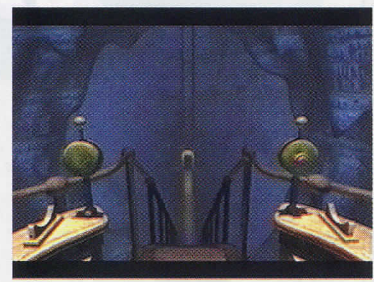
上期已寫了Temple Island、Jungle Island、Crater Island和Plateau Island的部份流程，今回將會以Plateau Island的後半部份開始，繼續未完的故事。



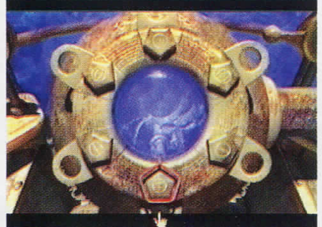
■這個數字表是供大家參考的。

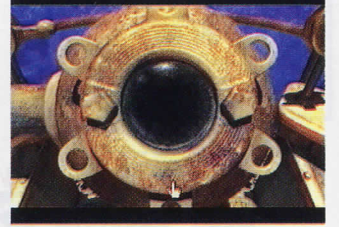
PLATEAU ISLAND（後半部）

進入那金色升降機，按動左手面的按鈕便可以進入這個島的中心。沿着一條路行至中途會看見一個RIVEN的住人，跟着他便會去到另一個纜車站，發覺那人已乘纜車離去。先不用理會這兒，繼續剛才未完的路，會去到一個皇座房間（圖1），坐上那椅子上，按右手面那粉紅色的按鈕。椅子旋轉後再拉動右手面的手把，一個潛望鏡便會降下來，這是一個可以知道RIVEN內各個DOME的運作情況的儀器（圖2）（由於這個Plateau Island上的那枝是壞了的，固此沒有燈）。看完這邊後，可把這個儀器上升。之後再看另一邊，左手面的那個是「元」的監視器（圖3），看動它可知道各個島上的狀況。兩邊也看過後便可走人，回到剛才那纜車站，把纜車叫回便可乘車離開。



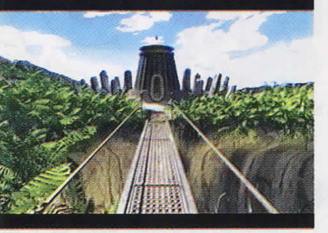

■圖1

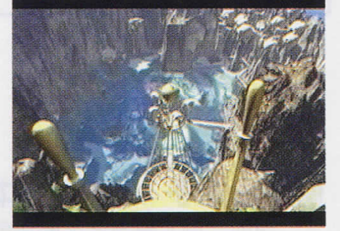

■圖2


■圖3

轉眼又來到了Jungle Island，行至一個升降機內攪動右手面的手把（圖4）（要把它推到最頂），往前行至分支路轉右，行到尾又會發現一個相熟的儀器，把它按停後便可離開。繼續剛才的路，繞過那金色圓球一直向前行便會到達一座圓柱形的建築物（圖5），坐上那椅子上，拉動左手面的那枝手把，上升後再往下看，然後把右手面的手把推前便會看見原本「穿」的地方已埋口（圖6），這時可以把左手面的手把推前回到地面，到達金色圓球前的升降機處，把手把拉下一格，推動左手面的杆便可回到地面。往前行至分叉路轉右（火紅色那邊），上樓梯後再轉右直行便到達潛水車停泊處。


■圖4


■圖5


■圖6

上潛水車（如不在這裡請自行找回），來到剛才看見埋口的地方，行到尾轉頭拉動那三角形手制（圖7），一個類似鞦韆的東西從天而降，坐上它便會上升。來到了處刑台，往前行可看見獄室內的囚犯，轉右扭動牆上的轉盤（圖8）打開獄室門，裡面的囚犯已不知所縱。拉起地上的蓋查看，牆上的石壁便會退後。行前到尾按動牆上左手面的掣（圖9），着燈後便可以轉身離開。一邊行一邊開了牆上的燈，半路便會發現有一道石門在你的左手面（圖10），把它打開沿路直行便會到達一個充滿石碑的房間。順序按下這幾個石板（圖11），可看見前面牆上的水已退去，一本書已出現在面前，調查一下便會到達有一棵球型樹的地方（這個便是卡沙苓為住民所作的RIVEN）。轉身回到剛出來的房間，往左面一看原來已有兩名RIVEN的住民等待着我，被他們用「口吹箭」射暈後便會被帶入那球型樹。


■圖7


■圖8


■圖9

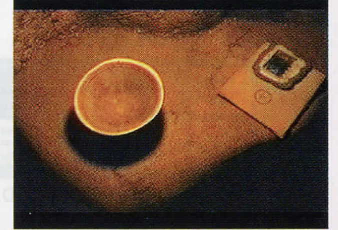
■圖10

■圖11



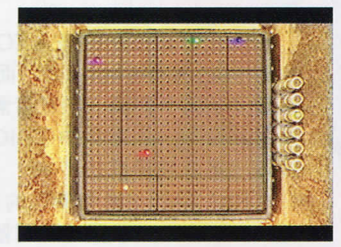
醒來後被困在一個房間內，先到窗口望望（圖12），再到門前看看然後回到那小桌前，一個女人便會帶兩本書來，其中一本更是卡沙苓的日記呢（千萬不要看那本牢獄之書）！把書拿起，她便會再次送來一本（圖13），觀看這本書便可回到之前的世界。


■圖12

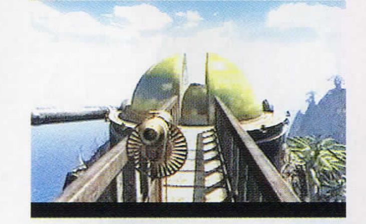

■圖13

回到Jungle Island便可乘纜車往第一個島Temple Island。先通過Gate Room回到Golden Dome前的入口處，推動門右手面的杆（圖14）把階梯上升。由另一個出口回到Gate Room，把其旋轉至面向Golden Dome的位置，沿階梯直上便可到達控制中心（一個25×25的棋盤），如圖（圖15）所示放下棋子（其實這是一個類似之前Map Room的儀器）。之後回身把左邊牆上的手掣拉下（圖16），儀器下降後再按那白色掣便可離開。回到Gate Room，把其轉動再回到Golden Dome內，落過背面樓梯到達那升降機，直行便到達那分成兩半的圓球。在那裡輸入密碼（圖17）（這個密碼是在Crater Island「元的實驗室」裡得到的，由於每次玩這遊戲時也不同的，故請自行記下），入到這個Dome內部查看那台上的書便可到達最後一個島（Prison Island）。


■圖14


■圖15

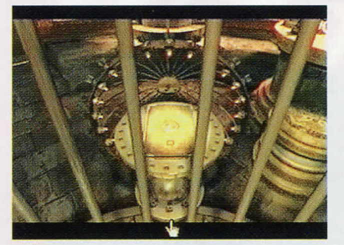

■圖16


■圖17

PRISON ISLAND

一開始向左按兩次，按動中間的掣「元」便會進來，談了一會他便會拿一本書給你看，先不要看此書，待他離去後可查看四周圓台上的書，代表了5個島的書有一本（圖18）你是未去過的，那個便是Prison Island。

到達後按動地上的掣那圓球便會分成兩半，外出後一路直行到尾，先不用理會牆上那三個有音聲的掣，拉動右上方的三角掣便可上升。看見卡沙苓後由於無法救她，於是便反回剛才被「元」困著的地方，按動剛才的掣把他再次叫來，這次才看他那本書。當醒來時，他已不知所縱，更奇怪的便是已經身處「籠」外。這時應先往那個地下房間，在床邊的小檯子上調查那圓球體（圖19）（務必要緊記這5個音，而這也是每次玩這遊戲時也不同的），之後可以回到上層，拉動這個手掣（圖20）使中間的籠子下降。再次回到Prison Island，在那升降機裡的那3個掣處（圖21）依先後次序按回剛才聽到的5個音便可救回卡沙苓。

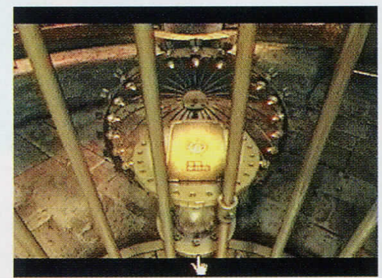

■圖18

■圖19

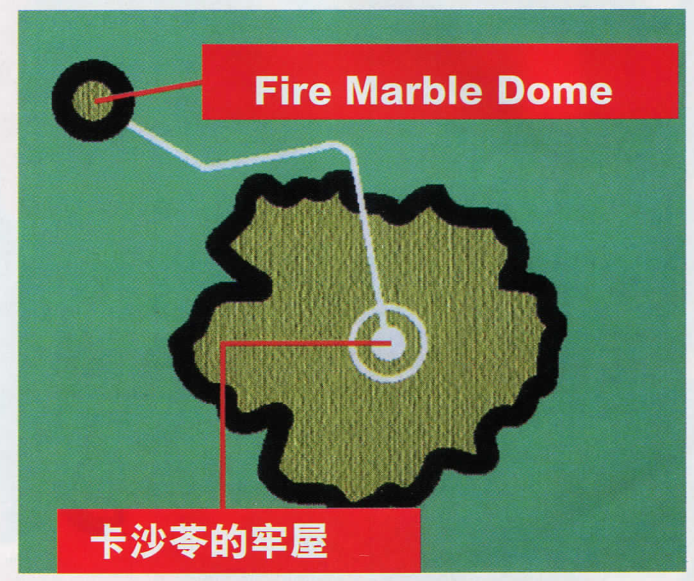

■圖20

■圖21

這個時候自己亦應該走了，回到被「元」困著的地方，選擇Temple Island那本書（圖22），到達後便立即回到起點處，在那「雪糕筒」型的傳送器下方的蓋子處輸入密碼（查看卡沙苓的日記便可得到，這個也是人人不同的），確定左下方的制已收回和右手面的杆已拉下後，便可按動那枝杆旁的掣使其下降，到底之後便可迎接Ending了……。


■圖22

■PRISON ISLAND MAP





一段段令人毛骨悚然的

在瑪利亞拿海溝的300米海底深處，有一座美國海軍潛水艇的海底補給基地，究竟它為何突然失去了聯絡？而探索隊又會見到些什麼呢？

突如其來的怪物化、被異形襲擊、在深海的密室空間迷路、剩餘少量氧氣、找不到出口的海底基地，在這些情形下，究竟主角他們能否脫出生天呢？

TEXT：怪傑

製造商：SEGA	發售日：預定夏天發售	
售價：未定	容量：未定	記憶：未定

SEGA SATURN

故事～序

21世紀初的某一天，內華達州的大氣圈外雷達天線發出捕捉到有「不明物體」接近地球的奇怪電波信號，這時「不明物體」亦進入了地球大氣層，而它由於和大氣層摩擦而燃燒起來，之後它便跌進太平洋裏……

由於這件事件的發生，而美國便急忙派出最新型號的核子潛水艇「SSN-22：SEA FOX」去調查和回收「不明物體」的工作。

太平洋海面以下300米的海底有一座由四條柱支撐着的巨大建築物「SSN-01：BIG TABLE」，而它是利用瑪利亞拿海溝的斷層而建成的，成為了美國海軍潛水艇海底補給基地。

執行長期秘密任務的SEA FOX亦因為補給而停泊在BIG TABLE基地，當補給完畢而準備出發時，奇怪的事件亦開始發生。

完全可以控制的SEA FOX突然回航，向着BIG TABLE的秘密地區「海軍基地」撞去，而因這次的撞擊令到兩方面的通訊折斷了。另一方面，乘載着魚雷MK-48ADCAP的SEA FOX突然將其發射，而擊敗中了BIG TABLE的氧氣供給系統。悲慘故事序幕就這樣開始了。

BIG TABLE轂指揮官的古蘭斯大佐為了收拾這事態，便通知BIG TABLE設置的民間救援組織「ERS」取回海軍基地，以及救出圭爾巴基博士。

片段，在玩者眼前出現！

究竟怎樣玩先

這是一個玩法類似(BH2)的AVG遊戲，而畫面除了有HP計之外，還會一條有AIR計(這豈不是玩者有機會遇上缺氣的現象？)。在遊戲裏，主角對付的敵人就是一些異形或怪物化的人類。遊戲進行的途中，除了有很多不同的謎題等待主角去解決之外，有時候還附帶需要在指定時間內解決。由於遊戲的整體顏色和光暗都比較暗淡，而製造出令人有不安和毛骨悚然的感覺。





發現第一個生還者

當JOHN和MOOKY駕駛潛水艇到達BIG TABLE後，二人便開始進行搜索的工作。經過一段時間的搜索，終於發現了第一個生還者，而這個生還者是一位男性，當他被發現時，已經身受重傷，而JOHN正想問這男子究竟發生什麼事時，他的第一句便叫JOHN把自己殺死，在這時候JOHN和MOOKY當然不知如何是好，而這男人亦不斷地哀求。過了不久，他的身體突然開始出現異狀，而手腳都變得怪異起來，那男人用自己力量站了起來，而之後那隻變得像蝸牛殼的手臂突然飛出數條觸鬚，而觸鬚飛出方向正是MOOKY所身處的地方，這時MOOKY被這突如其來的怪事嚇呆了。當回復神智時，他便第一時間逃離現場，而之後究竟他們能否逃出這男人的追捕？能否調查到整件事件背後的陰謀？和將會遇上什麼的生還者呢？

GINA

SHARRON



FOX JUNCTION

救出LI LI和斯路嘉是我的職責！

TEXT：怪傑

ARPG　製造商：TRIPS　發售日：4月29日
MEM　售價：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
PlayStation

STORY

舊都市的記念解放典禮進入高潮時，偶像歌手LI LI和美人音樂家斯路嘉便雙雙踏進舞台，在瞬間大地突然響起來，而兩位出場嘉賓在這時候被捉走了。為了救出她們，名獵人JB和主角—基治便開始了他們的搜索旅程。

遊戲的目的就是救出不知去向的LI LI和斯路嘉。在整個世界裏，有很多古代文明的機械人在街上徘徊着，而當每次擊倒敵人後，除了有機會拾到有用的ITEM外，還有可能得到有用的提示，繼而走入敵方的陣地。玩者可以利用持有資料，來推斷不知去向的她們究竟在哪裏。





ZP的重要性

ZP是與HP分別存在的。當主角的ZP跌至0的時候，玩者就需要利用ZP回復ITEM，來進行回復工作，因為火炎發射器的攻擊和機械人的移動都是利用ZP來推動的。每當機械人的ZP值跌至0的時候，攻擊與移動都會被封鎖，令到不能繼續操控下去。

ITEM

ITEM的種類分為回復、戰鬥補助、移動補助、機械人零件和暗示DRUM五種。這些ITEM除了可以在FIELD的地上拾取之外，還可以在擊倒的敵人後，拾取其留下來的ITEM。

回復系

在ITEM中有一半是屬於回復系的，包括有HP與ZP（再分為基治與機械人），而每個類別的ITEM都會再次細分為回復30％、50％、100％。

補助系

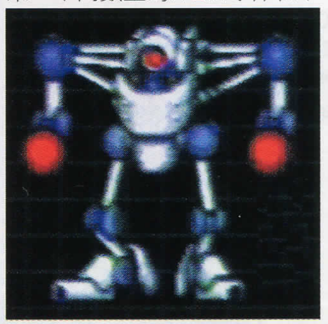
攻擊力UP、防禦力UP和令敵人產生混亂等不同功用和效果的補助ITEM，使用它們是有次數限制的。基本上這些ITEM大部份的功能都是提高基治和機械人的基本性能。

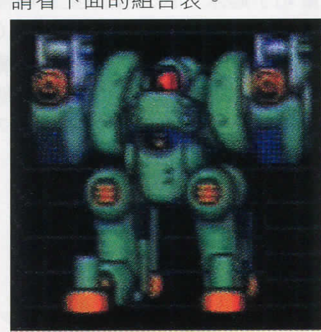
收集情報

主角每一次在FIELD地上拾到DRUM的時候，亦代表拾到一些MASSAGE（情報），而這些MASSAGE是「JB留下來的MASSAGE」、「斯路嘉和LI LI的現在情況」、「機械人」和「到達目的地的提示」四種，玩者可以從中得知STORY的發展進度。

製造機械人

基本上機械人的身體和武器都是可以利用零件組合出來。不同數量的ITEM零件和不同的配搭都會生產出不同種類的機械人，而詳細的組合方法請看下面的組合表。





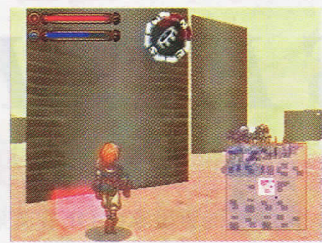
品種	需要的機身零件
パルティータ（LEVEL 1）	ソルダート×1　・ファウスト×1
カデンツァ（LEVEL 2）	オルナート×2　メッサー×2
ヘッケルフォーン（LEVEL 3）	トルナード×3　ガーベル×3
リブレッティ（LEVEL 1）	クリヨン×1　テスラ×1
ハーモニウム（LEVEL 2）	シュトス×2　テスラ×1
クラヴィコード（LEVEL 3）	ヘルツァス×1　ドルン×2　テラス×1
カリヨン（LEVEL 1）	アドラー×1　リッター×1
クイントン（LEVEL 2）	ガイエ×2　グラーフ×2
サクソルン（LEVEL 3）	メーヴエ×4　ヘルツォーク×2

機械人的攻擊力

機械人與基治相比，機械人的移動速度雖然會比較慢，但攻擊力卻是十分厲害，而且機械人更可以防禦敵人的攻擊。基本上使用ITEM和與敵人戰鬥都會提升其LEVEL，當機體的ZP和HP都減至零的時候，機械人就不能操作下去。



地上的陷阱

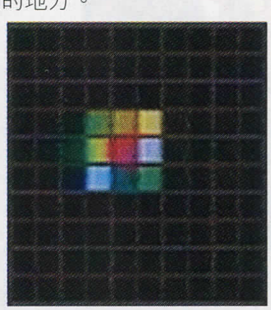


玩者在FIELD移動的時候，有可能會踏中埋藏在FIELD裏的陷阱，而踏中後會有不同的效果產生，當中有好亦有不好，請小心！小心！，而陷阱出現後，它依然會在那裏繼續存在。

種類	效果	解決方法
錆びる	ZP 消耗量減半	使用 ITEM 或等待效果消失
1/2 速	基治與機械人的移動速度、攻擊、防禦減半	使用ITEM或等待效果消失
マヒ	意識和視線仍能確保，但沒有了反擊和防禦能力	使用ITEM或等待效果消失
暴走	基治與機械人的攻擊力上升，	命中率下降
倍速	基治與機械人的移動速度、攻擊、防禦增加兩倍，ZP 消耗量增加兩倍	使用 ITEM 或等待效果消失
マップ忘れる	將主角走過的路完全忘記	沒有
混亂（移動）	主角的移動方向將會上下左右調轉	使用 ITEM 或等待效果消失
地雷	踏過後即爆，減低主角的 HP 值	使用 ITEM
時限裝置	角色需要在指定時間內利用轉送點逃離那個 FIELD，否則就會死亡	移動至其他 FIELD
強制轉送	強制性轉送到其他 FIELD	沒有
敵全滅	地圖裏的敵人與 ITEM 全部消失	沒有
見えない壁	地圖內的建築物立刻消失	移動至其他 FIELD
SA 封じ	主角和機械人不能使用 SA 攻擊	等待效果消失
NA 封じ	主角和機械人不能使用 SA 攻擊	等待效果消失
アイテム減少	持有 ITEM 的最大數目減 1	使用增加最大數目的 ITEM
アイテム紛失	失去多個 ITEM	沒有
トラップ增值	ITEM 與陷阱的位置產生變化	沒有

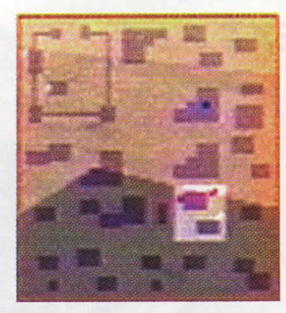
GRANDMAP

在GRANDMAP中，每次在選擇到那一個FIELD時，玩者可以看到主角身處的FIELD四周出現一些不同顏色的FIELD地帶，而這些地帶的顏色就表示那個FIELD是一個怎樣的地方。



沙漠都市——黃土色
幻想迷宮——黃色
夜間城鎮——深藍色
水之城鎮——綠色
冰川都市——淺藍色
古代遺跡——茶色
招牌城鎮——紅色
工場——硃紅色
洞窟——藍色
空中都市——粉紅色
草原——淺綠色
森林——深綠色
塔——白

AREA MAP



在FIELD當中除了有豐富的ITEM和情報外，還有不同的敵人等待着主角。玩者在移動的時候，地圖會出現有很多不同顏色的POINT，而這些POINT代表：紅色—敵人、淺藍色—ITEM和深藍色—FIELD轉送點。

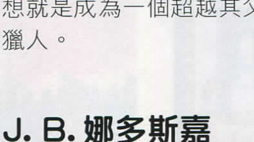
營救 LI LI 她們的方法

當主角進入神秘之塔的最上頂層時，玩者就會遇上波舒（ボス），而主角擊敗他後，就可以救出斯路嘉和LI LI。對付波舒的時候，玩者切勿從正面接近他，因為他會利用夾子和飛行道具進行攻擊主角，所以只好繞到波舒的後面進行攻擊。如果使用機械人的話，就應該拉開雙方的距離，令到波舒的飛行道具命中率下降，而乘着他進行攻擊時的硬直時間，利用飛行道具（タメ）來攻擊他。



人物介紹

基治（主角）



這位是遊戲的主角。年僅14歲的他，由於父母逝世的關係，而令到他孤獨地生活。他的夢想就是成為一個超越其父親的獵人。

J. B. 娜多斯嘉

他就是那位解放多個舊都市的傳說中獵人，而在今次事件裏，他暗中幫助及支持主角。

斯路嘉•米舒娜



她所創作的音樂，令到世界中的人充滿希望與快樂。今次由於被招待到記念儀式而遭遇不幸，成為這事件的受害者。

LI LI

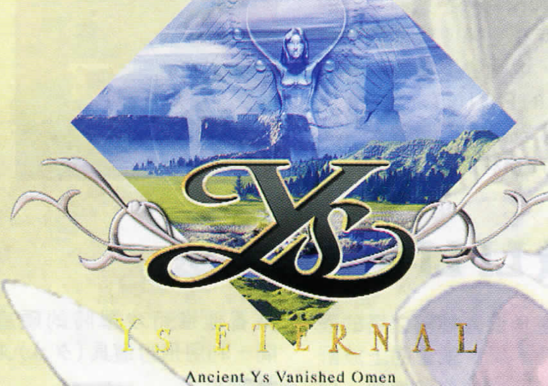
斯路嘉的私生女兒。17歲的她現在成為了受人們愛戴的女歌手。美妙的歌聲和少少驕傲，而令到她能夠一躍成為最佳歌手的寶座。而由她歌出來的所有作品都得到非常好的成績。



TEXT：J.J

慶祝10周年、達姆塔頂放煙花！

YS ETERNAL

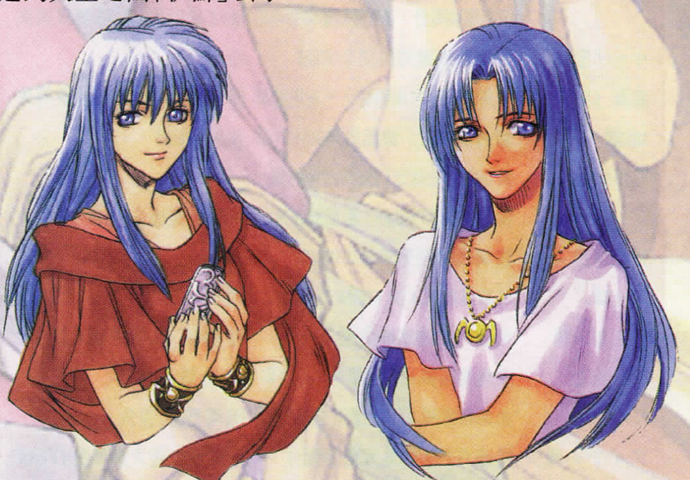


ARPG
MEM
製造商：日本FALCOM　發售日：發售中
價格：7040日圓 容量：CD-ROM
PC

THE STORY ABOUT YS

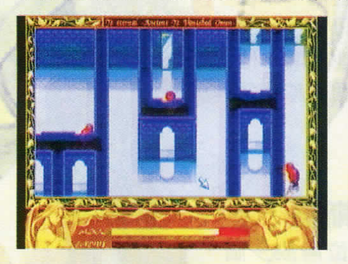
年輕的冒險家IDOL在艾斯達尼亞大陸上聽到了有關伊蘇國的傳說，而女占卜師莎娜更指IDOL是傳說中的勇者，是上天派來解救一場快將出現浩劫的。當他在所羅門神殿探險時，偶然救出了一位失憶的女孩菲娜，後來又在美妮雅鎮上遇上一位女詩人莉雅，IDOL更為她找回失去了的銀口琴，只是IDOL要到《YS II》的時候才知道她們正是伊蘇國傳說中所失踪了的兩位女神……

故事後段會以達姆塔的戰鬥為主，途中IDOL會不斷收集到記載了伊蘇國事跡的伊蘇之書，當打倒了最後首領——六神官後裔「法克特」之後，六神官認同了IDOL的資格，將他轉送到天空之國「伊蘇」去了。



THE HISTORY OF YS

《伊蘇YS》是著名日本電腦GAME生產商「日本FALCOM」在10年前推出的一個動作RPG，由於其簡單而可玩性甚高的遊戲系統，令這遊戲大受歡迎，續篇及移植版本在這10年來不斷推出，而今年為了記念這名作推出10周年，日本FALCOM決定以現今的技術將這遊戲重寫一次，讓所有伊蘇迷能再一次感受初次接觸這遊戲時的感動。



WHAT IS YS

雖然遊戲名字就已叫做伊蘇，但伊蘇在這作為系列原點的作品中只是一個傳說中的地方，那是一片原本艾斯達尼亞大陸上、由月之女神的兩位女兒所建立的一個魔法之國，雖然兩位女神將魔法賜給這裏的居民令他們富足起來，但魔法之外亦令魔物產生，最後更到達無法收拾的地步，伊蘇的六神官於是合力以魔力將伊蘇大陸浮上天空，而兩位女神亦在同一時間失踪了。



THE SPECIAL OF 《YS ETERNAL》





GAME SYSTEM

　　為了迎合不同玩家所用電腦的性能不同，這遊戲在設定部份下了很多工夫，你不旦可自由地決定每秒出現的畫面格數，亦可調整畫面的光暗等，至於遊戲本身的玩法則沒有改變，仍然是利以半個身位撞向敵人令他們受傷的方法來戰鬥，而在迷宮之外的地方，只要站着不動便可自動回復體力。

DIFFICULTY



　　若閣下早陣子有玩過SS版《FALCOM CLASSICS》內的《YS》的話，相信會覺得這是一個很容易的遊戲，但實際上這次電腦版的難易度有了很大幅度的提升，特別是到了遊戲後期LV已升無可升的時候，首腦戰除了看操作技巧外，有一半可說是靠運氣來取勝的……

GRAPHIC

　　簡單來說就是一個「靚」字，全部圖版均重新製作過；雖然各村鎮、迷宮的位置有細微的改動，但基本位置並沒有改變，迷宮的構造亦和10年前的版本一樣，就連各首腦的攻略法也是原汁原味，不過另一方面，在發生某些較重要的EVENT時，會加插一些特別畫面來表現，另外當送銀口琴給莉雅的時候，是需要走





上美莉雅鎮城牆上的(和OVA版一樣)。

OMAKE

1) 硬皮精裝說明書　先以精美的插圖介紹遊戲中每個地點及登場人物，然後是一段關於主角IDOL到達艾斯達尼亞前遭遇的小說，最後更有詳盡的操作說明及道具一覽，相當有收藏價值。

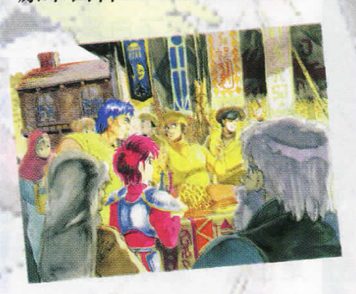
2) YS SOUND SUPER COLLECTION　以音樂CD的形式，收錄了有關伊蘇的各類型BGM，其中有些更是當年電腦版YS未使用的曲目。

3) YS MIDI SUPER COLLECTION　將《YS ETERNAL》的所有BGM以MIDI形式收錄，你可用來UPGRADE已INSTALL的MIDI資料，而碟中更收錄了樂譜畫面的JPEG檔。

4) YS MATERIAL SUPER COLLECTION　精選了數十幅伊蘇系列(包括OVA版)的插畫CG，此外亦有16種熒幕保護程式、166種ICON以及遊戲各EVENT畫面進行減色處理前的原來面目。

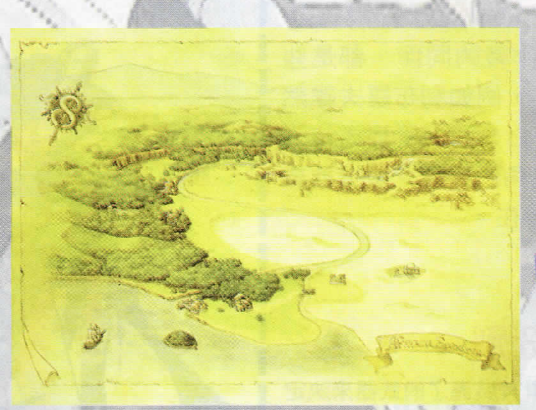




















BLACK/MATRIX

BY：非洲-JELLY

製造商：NEC　容量：CD-ROM
發售日：預定98年夏季　售價：未定
SRPG　MEM　SEGA SATURN

最終聖戰後的倒錯世界



《BLACK/MATRIX》的世界觀中，所描寫的是一個按聖經記載的默示錄那樣發生了「最後之聖戰」，但卻由黑翼的天使戰勝了白翼天使的世界，而一向被基督教視為「七宗罪」的憤怒、驕傲、嫉妒、懶惰、暴食、強欲、欲情，在這個時代被看成是正當、應有的行為，在這個世界中，自由、愛、正義、人權、友情、弱者及平等才是「七宗罪」。

主角AZEL以及和他一起並肩作戰的同伴，都是些認為自己身負重罪而感到自卑的人，例如利布羅夫雖然有很大的腕力，但因為自己的一雙白翅膀而受盡虐待，因此對「自由」有着強烈的期望，主角們如何克服這種自卑感，相信會是整個故事的核心所在。

戰鬥系統介紹

攻擊類型與武器類型的分別

戰鬥的時候，各人的攻擊範圍，是看其裝備了的武器來決定的，不過因為每位人物都設定了一種「攻擊類型」，所以並非是任何人都能使用每種武器的。遊戲中的武器共有11種類，每一種的攻擊範圍以及受地形的影響程度也有不同。

神聖不可侵犯的「ZOC」

當兩名或以上的同伴互相走近時，他們之間及四周的地形便會出現一個敵人不能侵入的地區，這就是不少戰略SLG之中也會採用的ZOC（ZONE OF CONTROL），若組合得當，可以安全地保護一些防禦力較低的同伴，令戰力能發揮出更大效果。

主要登場人物

AZEL

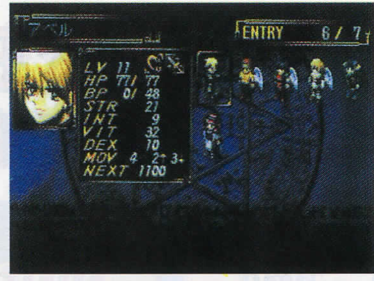
佳烏斯

使徒約翰

路加

經驗值與升級

戰鬥所得的經驗值是可以任意分給有參與出擊的同伴的，而在足夠經驗值升級時，會採用分配BONUS POINT來提高各項能力值，所以人物的培育亦有着很大的自由度。



BLOODY POINT

遊戲中若要使用魔法時，你需要消耗一種稱為「BLOODY POINT」的東西，簡單來說即是要用血來施呪，但血從哪裏來？説起來其實相當不對勁，因為你要先擊倒敵人，然後向他們的死體攻擊來收集血液……收集後的血會先集中起來，然後你要在下次戰鬥前將血液分配給同伴才能使用。



遊戲中的5位女主角

古莉殊

杜美娜

美舒特

布莉嘉

布蘭夏

序章故事介紹

第1章
混沌世界的愛情故事

喪失了記憶的男主角AZEL，在身受重傷的狀態下清醒過來。在他眼前的，是一位擁有黑色翅膀的少女，亦正是這遊戲的女主角(這女主角是需要玩者在遊戲開始前事先從5名女角中選出一人的)。她就像把AZEL視為男朋友一樣地照顧他，不過當AZEL的身體康復後，某天從屋外的村民口中知道擁有白色翅膀的自己是奴隸階級，而這些村民更覺得女主角對待AZEL的態度很不當，他們衝到女主角的家進行異端審問會，最後因女主角被判犯了七大罪之一「愛」而被帶走，AZEL亦被帶往牢獄中。





第2章
罪人AZEL的戰鬥開始

在收容死囚的哥魯哥達牢獄內，AZEL遇上了擁有黑色翅膀，但背負着「弱者」之罪的比利波，就在這時出現了一項奇跡，AZEL身體發出的光輝不但治好了比利波的傷，更令他的翅膀從黑色變成了白色！其他看見這事的死囚決定一起逃獄，而AZEL的戰鬥亦由這時正式開始了。



第3章
大邪神之鎧

當AZEL見過使徒約翰後，決定照着他所提意的回到故鄉一趟。當打倒了無數敵人，好不容易到達了神殿深處之後，他們發現了一套被咀呪了的大邪神之鎧，按照使徒約翰所説，有資格穿上這邪神之鎧的人正是AZEL……









BOMBERMAN HERO救回公主美莉安吧！
炸呀炸呀炸爆你個 B

TEXT：古拉拉_B

ACT　MEM　發行商：HUDSON　價格：6800日圓　發售日：4月30日　對應震動手制　NINTENDO 64

BOMBER 星雲物語

BOMBER星雲中，BOMBERMAN是維護着銀河系和平的戰士，每天都會不停的特訓。這天他來到BOMBER星的和平星（ピース星）調查在那裏墜落的一架太空船的事件，BOMBER從船上的一個機械人中得知布拉姆星（プライム星）出現了危機——邪惡的帝王柏古拉（バクラー）控制着華魯特斯軍團（ワルドス軍）在作惡多端。另一場漫長的戰鬥又要開始……





遊戲

繼承了前作《爆BOMBERMAN》的系統，今次仍然是採用了3D地圖表示，而且強化了不少呢！同樣地，今次是用炸彈將敵人擊倒，但是可以取得很多特殊部件來進行BOMBER強化，還可是進行合體大變型！

遊戲中 BOMBER 星雲的五個星球：



1.BOMBER星　BOMBERMAN所居住的星球，BOMBER基地也是在這裏。

AREA1：BOMBER基地。有一些訓練用的房間等BOMBER去通過，完成後可取得一些道具和獎分。完成後便可以使用強化部件

AREA2：PETER（ピーダー）樹海。全部都是洞窟，而且很幽暗。某些地方還是地底湖，要使用強化部件才可以通過。最後會見到華魯特斯派來的暗殺者。

AREA3：和平（ピース）山脈。損壞不堪的橋構和危險的山道是登山的唯一路線。到山頂之後還會被濃霧包圍，小心看不到地上的穴而跌下啊！

2. 布拉姆星（プライム星）　一片綠色的星球，由美莉安公主管治，但現在被華魯特軍團佔領了。

AREA1：艾斯蘭森林（エスラムの森）。下水道裏面會有一些傳送點，通往下水道的各處。如果困着時，可以炸一些綠色的燈，就會打開通道，別忘記取得道具啊！

AREA2：布拉姆城（プライム城）。為了驅走入侵者，BOMBERMAN要避開城中的陷阱，解開迷謎般的機關，還要在監牢中救出美莉安公主。



AREA3：大鐘樓（大時計塔）。救出公主後便一同逃到這裏，要小心行過蛇道時，因為生命很易便會減少。

3. 卡拿迪亞星（カナティア星）充滿火山地帶的星球，有一個秘密的金字塔形神典

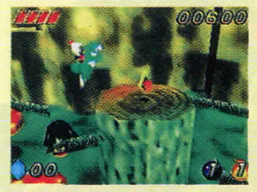
AREA1：拿巴拿（ラバーナ）火山。入到火山之中，灼熱的熔岩是會令BOMBER受傷的，但是冷卻塔會很常見，記得要進去回復體力啊！

AREA2：死亡金字塔（デスピラミッ卜）。公主就在塔頂的拷問房，快些上去吧！



AREA3：卡拿迪亞（カナティア）神典。神典內的通路就像迷宮一樣，某種敵人還要用鹽炸彈來對付，但是對付其他敵人就沒有效用了，要留意。

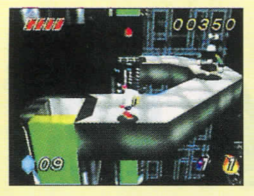
4. 瑪梳魯星（マゾーヌ）　被冰雪覆蓋的星球，但是仍有小部份是有綠色的



AREA1：路依森林（ルーイジャングル）。BOMBERMAN的一個同伴將會在此出場，要好好利用它的特性來過關。在這裏還會取得結冰炸彈。

AREA2：莫斯羅（モンスノー）山脈。雪人和雪男一類的敵人會在這　出現，也會有一些大雪球滾下來攻擊BOMBERMAN的，要利用BOMBER SLIDER來前進。





AREA3：瑪梳魯球體（マゾーヌドーム）。這裏是要利用通風管來到達其他房間的，而房間又會出現「無重狀態」、「鏡反射」等等機關。由其「鏡反射」是很容易令玩者迷惑的。

華魯特斯星（ワルドス星）　華魯特斯軍的總部，共有五個首領在等待玩者

玩者要將每個星球裏面的三個區域都通過，才能到達下一關，除了要避開陷阱和擊倒敵人之外。每關都會計算玩者的得分，取得一定的分數就能得到好的排名。如果不滿意自己的成績，是可以再次去挑戰。











■成績等級共有五級，是金、銀、銅、藍和紅。

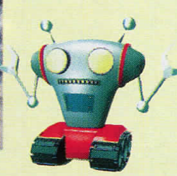
人物



BOMBERMAN BOMBER星的正義戰士，和機械人必波一起對抗華魯特斯軍團，救回美莉安公主。

美莉安公主（ミリアン王女）
布拉姆星的公主，從華魯特斯軍團奪走了一隻秘密磁碟而逃亡，但最後也被華魯特斯軍團擄走。





必波（ピボット）
美莉安公主的侍從機械人，和BOMERMAN一起去救回公主。





尼特諾斯（ニトロス）
華魯特斯軍團派來取回秘密磁碟的戰士，受命阻止BOMBERMAN。

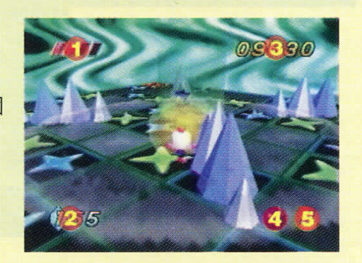
畫面解說

開始時



セレクト	選用某一個記錄來開始遊戲
スゴア	看以前的成績
コピー	將某一些記錄抄到另一個記錄上
クレア	刪去某一個記錄
オプション	可以聽到遊戲中的音效
ステレオ	切換立體聲和單聲道音效

移動時



1）現在的生命數，最多可增至8個
2）現在所取得水晶的數目
3）在這一關內的得分
4）可投出炸彈的數目，最多4個
5）現在火力的級數，最高4級

暫停後（按START）

1）過關要取得的關鍵物
2）現在BOMBERMAN數
3）已取得的異次元炸彈的數目

操作

3D桿	八個方向移動或跑
A	跳躍
B	投擲炸彈，炸彈的爆風可以減去BOMBERMAN的體力
（C↓）／R	放下炸彈，一定時間後會爆炸
Z	遙控引爆炸彈（當取得遙控器後）
按着B不放	可以拿着炸彈移動，如果長時間按着，便可以使用ROLLING BOMB，一次放出四個炸彈。

特殊部件—POWER GEAR



這是通過在第一關的BOMBER TRAINNING ROOM之後取得BOMBER PITCH來召喚的。在某些關卡是會需要使用強化部件，電腦會自動送來。

BOMBER JET

可自由地於高空中作高速移動，也可以使用導彈來攻擊敵人。



操作
3D STICK　移動
A　前進
B　煞制
R/（C↓）/ Z　放出飛彈，最多可連續放出四個，但按着不放沒有變化的

BOMBER SLIDER

能在光滑的面表上自在地行動，使用跳躍便可以避過障礙物。還可以用SPIN ATTACK來將敵人擊倒。

操作
3D STICK　移動
A　跳躍
B　回轉攻擊（一面轉一面將敵人擊倒）
R/（C↓）/ Z　不使用

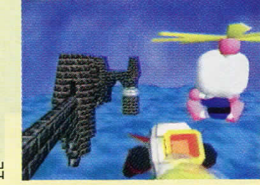
BOMBER MARINE

水中作戰時最佳，能在水中自由活動，可以使用威力強大的魚雷，但速度較慢。

操作
3D STICK　移動
A　前進
B　後退
R/（C↓）/ Z　發射魚雷（最多可連續放出四個，但按着不放沒有變化的）

BOMBER COPTER

BOMBERMAN的飛行形態，能在空中停留，在敵人的上放投下炸彈，同時最多可以投下四枚。



操作
3D STICK　移動
A　上昇
B
R/（C↓）/ Z　放下炸彈（最多可連續放出四個，但按着不放沒有變化的）C←/ C→/ C↑　視點改變



DARK MESSIAH

ダーク・メサイア

© ATLUS 1998

TEXT：KOTARO

INTERACTIVE HORROR ADVENTURE

OFFICIAL PRODUCT

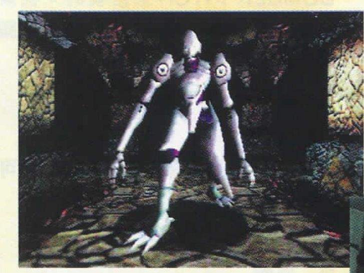
AVG　MEM　製造商：ATLUS　發售日：6月11日　價格：$358　記憶：BLOCK數未定　PlayStation

遊戲之始

上回提要

在世紀末的東京裏，主角受從事破壞活動的邪教集團「神聖之輪」所狙殺，而同時間，他乘搭的地下鐵路亦發生意外，遇上正體不明的怪物「融合體」襲擊，在逃走時巧遇高校生杉浦奈緒美，雙雙墮入未知的地下世界……





概略

融合體的迫近，令他們不知不覺間進入了地下世界的整備室。於該處他們發現一條通往都市地下下水道的通路，為了逃避融合體的追捕，迫不得已暫為忍耐，待安全後才再找返回地上世界的出口。可惜他們萬料不到，在四通八達的下水道中，原來早已滿佈他們一直想逃避的融合體。就在這岌岌可危的同時，奈緒美出自本能的力量完全甦醒，憑藉未明之預感迴避於地下世界中各處的融合體，安全地穿越地下下水道，總算也逃過一劫。然而，前路還有更多更多的危機正等待着他們……







■謎之生命體

迷宮介紹

東京MESH



開發區

通路由立體交錯的管道所組成，由於地面受滾軸影響而變得難於行走。在開發區當中，存着巨大標本的房間，但至於由何處提供動力，就成為一個不明的謎題。

上級居住區

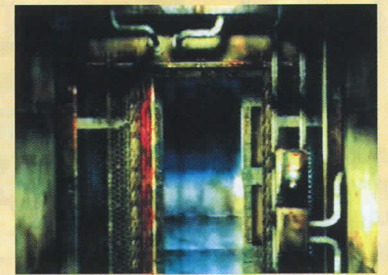
與過往的居住區有着與別不同的戰慄和蕭條感，其中通往另一個區域的通道遭鐵欄所分割，阻礙玩者前進。



求生裝置 中央軸室

往他區移動的地方，只要將通行票插入機械的插入口之中，就可以移動往指定的地方。由於每張通行票亦持有本身移動區域的限制，所以取得通行票就成為重點之一。





謎之生物融合體之出現現場？

由一群科學家所組成，專門從事不為人知的秘密研究，其中更包括人類研究，與「神聖之輪」有着謎一般的關係。



■對洩漏融合體的市區谷研究所採取隔離設施

情報終端

存放於各區的區域情報室，除表示區域的地圖外，更會作出簡單的解說，實用價值非常高。





融合體調查報告～極秘事項～

- 貪食人類的恐佈怪物
- 雖然未明為何追踪主角，但明顯是想狙殺主角為目標
- 極有可能與人融合衍生而成，因為曾有被害者，亦是即市區谷研究設施的研究員目擊融合體以身穿白色研究服和斜紋綿布的姿態出現
- 容貌形態改變，但並未確認是否持有兩種形態
- 學習能力和移動速度均能變化增加

PARTER CHARACTER STORY 介紹

尼路 伊華挪夫

伊華挪夫 BACKSTORY

身穿防護服，荷鎗實彈的男子，正指向從地下鐵通道走出來的年輕男女。

「站着！雙手放於頭的背後，在原處回答盤問，若再接近的話便格殺勿論！」

就在男子向他們緩緩迫近的同時，突然從遠處傳來令人震慄的聲音，不錯！是謎之生物融合體的出現！尼路二話不説，與部隊立即開火進擊，可是沐浴於子彈雨後的融合體，既沒有絲毫受損，反而惹怒了牠，瞬間便將部隊殺個片甲不留，而年輕男女亦趁此時逃得無影無踪，剩下來的就有只是無數彈闇和屍首不全的隊員屍體……



■以為主角和奈緒美已受「污染」的尼路，迫不得已使用武力

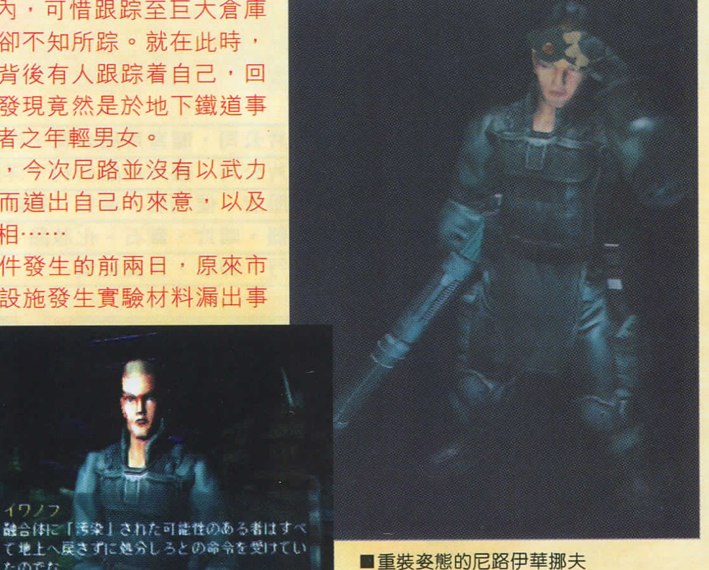


劫後餘生的尼路為了完成任務，因而尾隨融合體至地下世界，以對化學戰重兵裝和右手手持最後的武器HAND LAUNCHER進入東京MESH之內，可惜跟踪至巨大倉庫時融合體卻不知所踪。就在此時，尼路發覺背後有人跟踪着自己，回頭一看，發現竟然是於地下鐵道事故的生還者之年輕男女。

然而，今次尼路並沒有以武力相向，反而道出自己的來意，以及事件的真相……

在事件發生的前兩日，原來市區谷研究設施發生實驗材料漏出事件，其中的實驗材料對物件具有極高的刺激性，不論對像是有機物或是無機物質也會產生吸收同化，而這些實驗材料，我們稱之為「*融合體」。據得悉，洩漏的融合體已吞噬了市區谷研究所的其中一名科學家，而尼路就是要為抹殺融合體才出動，於地下鐵道中部署伏擊計劃……

*實驗材料融合體，是由第二次大戰末期舊日本軍於東京地下避難所中發掘，一直研究至今，可惜卻反被襲擊，讓其弑食人類得以吸收成長。



■重裝姿態的尼路伊華挪夫





GAME之中青春　遊戲人生；人生遊戲

BY：非洲-JELLY

TAB　製造商：KID　發售日：發售中
記憶：2 BLOCK　售價：5800日圓
MPLY　MEM　SEGA SATURN/ PlayStation



你希望當足球員嗎？那麼從小便要練習體育；想做醫生，在中學時努力修讀理科。而無論你想做什麼，也須要通過國家還試驗，才有機會進升大學。要跟青梅竹馬的對象結婚，你便要跟你的對象約會，多些送禮物來增加友好度。而在遊戲中是有一樣叫做青春POINT的東西，它其實是一個由電腦對你所做過的事，訂下來的一個分數，例如玩者識了多少朋友、買過什麼東西和在學時的成績。努力地走過這漫長的人生路吧！

遊戲玩法

玩者在進入遊戲後，第一件事便是設定主角資料的畫面，然後再決定玩者人數，便可正式開始遊戲。若是一人進行遊戲時，遊戲角色的歲數最大是50歲，到了50歲時，遊戲便會完結。如果是多人參予時，是可以更改遊戲的年齡限制，到了最後可以用青春POINT來決定勝負。這遊戲的玩法跟一般的桌上遊戲有點不同，它的前進方式不是擲骰子的，而是從四個數目中揀選一個來前進。而當玩者踏上指定的地板，便會發生不同的事，當中有好也有壞，玩者應以控制步數這特殊功能來趨吉避凶，使自己有一段美滿的人生。

指令解說

移動	從？至4這5個數目中選擇一個來前進，選擇了數字之後便要決定前進的方向
狀態	觀察角色的能力值和所持的道具
地圖	移動方向掣來觀察全體地圖
OPTION	進行遊戲的設定和儲存遊戲的進度

地板說明

HOME
開始的地點，亦可以恢復體調



私生活
執行私生活的指令



LUCKY
發生幸運的事



UNLUCKY
發生不幸的事



HAPPEN
發生幸運或不幸的事，而且發生的事會很極端



GAMBLE
在這一格內可以在MINI GAME中進行賭博



CLUB
參加學會的活動，在學會學到的技巧，於工作時會有所



WORK
工作



SHOP
購買各種物品



店鋪

幼稚園	糖果屋、書店
小學	糖果屋、書店、玩具店、唱片公司、體育用品公司、洋服店
中學	糖果屋、書店、玩具店、唱片公司、體育用品公司、洋服店、便利店
高校	雜貨店、體育用品公司、洋服店、便利店、車行、押店、百貨公司（包括：體育用品、食品、電器、唱片、寶石、化妝品、書店、雜貨、時裝）
成人	書店、雜貨店、便利店、車行、押店、百貨公司

人生基本流程

- 相識
- 一起遊玩
- 告白
- 成為戀人
- 約會
- 求婚
- 結婚
- 生兒育女



私生活地板降解說

ITEM	使用道具
約會	跟所認識的朋友約會
學習	將各科目的能力值提高
運動	增加運動的能力值
兼職	在高校、浪人和大學的時代便可以做工
轉職	更換現在所做的工作
資格	進行資格認可的考試
學會	選擇合適的學會，可以增加技能值
體調	基本上可以說是玩者的行動力



職業介紹所

運動員

種類	所須資格	有效能力	薪酬
足球選手	沒有	運動	300 萬 ~1 億 5000 萬
棒球選手	沒有	運動	400 萬 ~2 億
摔角手	沒有	運動	300 萬 ~4000 萬
網球選手	沒有	運動	300 萬 ~7000 萬
排球選手	沒有	運動	300 萬 ~3000 萬
籃球選手	沒有	運動	300 萬 ~2 億
高爾夫球選手	職業高爾夫球選手	運動	240 萬 ~1 億
賽車選手	普通運轉免許，JAF 競技運轉者	運動	100 萬 ~2 億 5000 萬



種類	所須資格	有效能力	薪酬
貿易公司	沒有	文科	380 萬 ~3000 萬
証卷公司	沒有	文科	370 萬 ~2600 萬
家電公司	沒有	文科	420 萬 ~4200 萬
汽車公司	沒有	文科，理科	380 萬 ~3400 萬
出版社	沒有	文科	400 萬 ~4000 萬
建築公司	沒有	文科，理科	390 萬 ~4000 萬
銀行	沒有	文科，理科	440 萬 ~4500 萬
空姐	沒有	文科	400 萬 ~1600 萬
護士	看護婦國家試驗	常識	340 萬 ~1200 萬
遊戲公司	沒有	文科，理科，藝術	360 萬 ~5000 萬
醫生	醫師國家試驗	理科	420 萬 ~6000 萬
美容師	美容師試驗	常識	350 萬 ~1300 萬
地產公司	住宅建物公關	文科	380 萬 ~4200 萬
飲食店	調理師試驗	常識	300 萬 ~2400 萬
旅行社	沒有	文科	400 萬 ~4000 萬








公務員



種類	所須資格	有效能力	薪酬
警察	警察官試驗	理科	380 萬 ~1100 萬
政治家	25 歲以上	文科，理科	600 萬 ~4 億
保母	保母資格試驗	文科，理科，藝術	320 萬 ~900 萬
教師	教諭認定試驗，教育資格認定試驗	全部	360 萬 ~1000 萬
地方公務員	地方公務員	文科，理科	300 萬 ~880 萬
國家公務員	國家公務員	文科，理科	330 萬 ~940 萬



自由業

種類	所須資格	有效能力	薪酬
發明家	沒有	文科，理科，藝術	160 萬 ~1 億
漫畫家	沒有	文科，美術	280 萬 ~1 億 5000 萬
小說家	沒有	文科	180 萬 ~1 億 1000 萬
聲優	沒有	音樂	200 萬 ~2400 萬
播音員	沒有	文科，常識	320 萬 ~1600 萬
棋士	沒有	文科，理科，常識	160 萬 ~2600 萬
雀士	沒有	文科，理科，常識	180 萬 ~1800 萬
畫家	沒有	美術	160 萬 ~1 億
貨車司機	普通運轉免許	運動	460 萬 ~1200 萬
演員	沒有	常識	180 萬 ~1 億 2000 萬
喜劇演員	沒有	常識	180 萬 ~6000 萬
偶像歌手	沒有	音樂，常識	180 萬 ~1800 萬
樂隊	沒有	音樂，常識	160 萬 ~8000 萬
插圖設計師	沒有	美術，常識	260 萬 ~5000 萬
時裝設計師	沒有	美術，常識	240 萬 ~1 億
時裝模特兒	沒有	常識	300 萬 ~6500 萬
鑑賞家	沒有	全部	160 萬 ~2000 萬
導演	沒有	全部	220 萬 ~4000 萬
自由人	沒有	?	?




搞生意

種類	所須資格	有效能力	薪酬
醫生	醫師國家試驗	理科	600 萬 ~7000 萬
律師	司法試驗	文科	600 萬 ~6000 萬
美容師	美容師試驗	常識	480 萬 ~2500 萬
旅行社	旅遊業公關	文科	540 萬 ~4200 萬
地產公司	住宅建物公關	文科	100 萬 ~4400 萬
遊戲公司	沒有	文科，理科，藝術	100 萬 ~1 億
飲食店	調理師試驗	常識	400 萬 ~2600 萬

新GAME

3D格鬥創作室



ETC 2P MEM PlayStation

製造商：ASCII 容量：CD-ROM 售價：5800日圓
發售日：預定98年7月23日 記憶：1~15BLOCKS

BY：非洲-JELLY
©1997 ASCII Corp

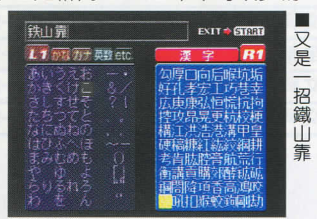
ASCII這公司在之前已經推出過很多創作室的遊戲，而這次來到了3D格鬥的世界。玩者可以設定遊戲中攻擊的判定，技的輸入方法和人物出招時的動作等，也可以任意更改。遊戲中收錄了15種流派的功夫，玩者嘗試在當中找出你認為最強的戰士吧！

遊戲的玩法首先是要設定角色的各項資料，當設定完成之後，便可以將其記錄，然後便可以開始戰鬥了！

設定機能列點介紹

1.角色的個人資料（名字、生日、出身地和興趣），就連技名也可以設定啊，使在玩的時候更加投入
2. 全部共有20位角色，而每人也有兩種不同的顏色
3.流派的設定是可以設定基本動作（站立、前進、後退、防守、倒地和姿勢）、40種打擊技、6種投技和勝利姿勢
4. 而角色的動作方面，則可以設定他出拳的位置，動作之間的連帶感
5. 出招時的指令和聲音
6. 招式的攻擊判定範圍、發生判定的時間、硬直時間和技的攻擊力
7. 有浮空時間的設定，吹飛後「空中COMBO」的攻擊，而連續技最多可以去到7段
8. 閃避、COUNTER和回中這些元素也是格鬥GAME中不可缺少的

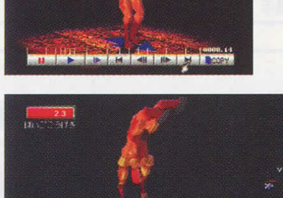




■又是一招鐵山靠

預設技的資料

遊戲中收錄了一些預設技供玩者在設定招式時參考的，玩者也可以使用這些預設技來進行遊戲。遊戲中的16種預設技大部份都是實際存在流派為藍本的的。當設定了動作之後，是可以REPLAY，當發現了不完善的地方時，便可以作出更改。





■遊戲中的一連串動作

遊戲中可使用的流派

遊戲中一共有16種流派可以使用，玩者又可以從不同的流派中揀選適合自己的武術，集合各流派的優點，造一個最強的格鬥家，遊戲中有以下的流派：摔角、女子摔角、摔跤、軍事格鬥、跆拳道、卡普拉、徒手自衛術、柔術、空手道、形意拳、八極拳、鷹爪拳、通背拳、螳螂拳和我流。

除了以上的各種流派之外，其實還隱藏了第17種，這流派是為了保護世界的和平而戰，他便是「STREET FIGHTER EX」中的SKULLOMANIA，他會在這遊戲中客串演出，其流派是......正義的英雄。



■看看這個是誰？

■遊戲中的角色



畢業、升大學、踏入社會、定還是結婚

ROOMMATE 3
～涼子在微風吹著的早上～

SLG MEM
製造商：DATAM POLYSTAR 價格：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：
SEGA SATURN

Present by：山寺良牙



前言

過了深秋、寒冬的日子，涼子再次回到日本準備升學。今次，涼子會再次住在你的家中，你能否令她在入學試中取得合格，並且與她有進一步的關係呢？



井上涼子3

今集ROOMMATE 3，系統基本上與前作沒多大分別，而今作比較特別的地方只是多了一些新的設定及自由度加多罷了，現在就簡單說明一下增加的項目。



遊戲時間

第一集作期二個月、第二作則為期七日，到了今回的第三作，遊戲時間會回增至一個月，這一個月內當然有不少的事發生，除了有涼子考大學外，亦會有與涼子約會等事件發生。另外，今集的日程可說是第一作及第二作的合體，除了涼子會有日常固定的日程外，有時也會有特別事件出現的。

移動範圍再度加大

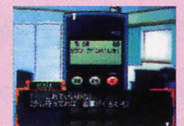
前二作玩者可移動的範圍只限於玩者的家，最多也只是約會時一起出去；到了今作，玩者已不是限於家中，移動範圍增加至村內的地方，例如：教堂、公園、麵店等。





新加入的聯絡工具

前作玩者基本上是不能與涼子聯絡的，到了今集，遊戲中加入了兩個新的設定，分別是手提電話PHS及留言公仔，留言公仔的作用就好像以前的傳言板，但最有趣的地方就是今集可以就涼子的留言作回覆；而PHS當然就不用介紹也知是有留言信箱的作用，而玩者亦可立刻回電給涼子的。

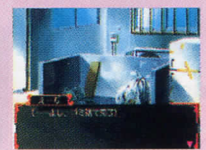

可說是延續上集的MINI GAME

有否記起上集ENDING時，涼子提醒玩者要好好照顧她的花呢？到了今作，玩者便有責任要照顧那些花令他們茁壯地生長，並且開花。




平日並不是悠閒沒事的

另今作一個比較特別的地方，就是玩者有些要照顧自己的起居生活，例如：倒垃圾之類，如果不做的話，可是會惹涼子發怒的，另亦要留意，遊戲中倒垃圾的日子及時間是有限定的，並不是每天都可於隨意一個時間倒的；另外上面剛提到的照顧盆栽亦是平日生活的一部份。

約會中亦會有遠行的日子

前作的約會只限於較近的地方，而到了今作，其中一個約會將會與涼子一起出外旅行，並且到神奈川縣鎌倉的江之島，至於能否在這次的旅行中給涼子一個一生難忘的體驗，就得看你的做作了。



由我井上涼子的特別予告：下期將會有你和我的生活指南，想知道怎樣和我生活才能取得我歡心的話，請留意下一期喎！







BATTLEROUND USA

RAC	製造商：Nichibutsu　容量：CD-ROM 發售日：發售中　記憶：1 BLOCK　售價：5800日圓
2P / MEM	PlayStation

BY：非洲-JELLY

玩啲乜嘢先

呢一隻擺到明就係一隻賽車GAME，在唔同嘅地方比賽，這遊戲比較特別嘅就係佢仍然用TOP VIEW嘅視點，而當架車撞爛咗便會GAME OVER，遊戲中一共有CHAMPIONSHIP、SINGLE RACE同埋TIME TRAIL四個MODE。

GAME MODE

CHAMPIONSHIP	這模式是以取得頭三名的位置，然後才可以進入下一回的賽事
SINGLE RACE	其實是練習模式，玩者可以選擇任何一條來進行
TIME TRAIL	是為了得到最快時間記錄的模式

如果玩者於CHAMPIONSHIP中以ADVANCED或PROFESSIONAL的難度來完成遊戲，便可以使用隱藏車


■STOCK CAR

■SUPER BLUE


■MONSTER TRUCK

■HGV

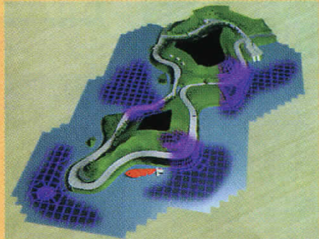
究竟點樣郁

R2	ZOOM IN
L2	ZOOM OUT
R1	REAR VIEW
←	STEER LEFT
→	STEER RIGHT
×	ACCELERATE
□	BRAKE
START	暫停遊戲
SELECT+□/△/×/○	在REPLAY時改變不同的視點

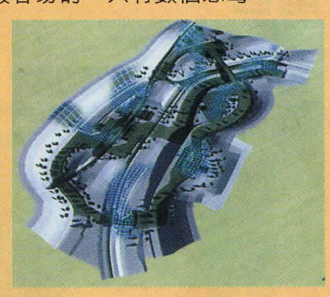
車種

HIGH PERFORMANCE是私家車系列的車，操作性能比較好，而速度也很快，但是耐久度不高。而HEAVY METAL系列的「大腳八」則着重車的耐久度，所以其速度不高。

賽道



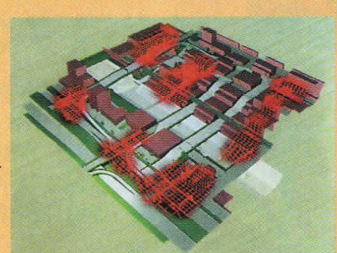
ALTANTIC TRAIL
是一條繞山的賽道，是遊戲中最容易的，只有數個急彎



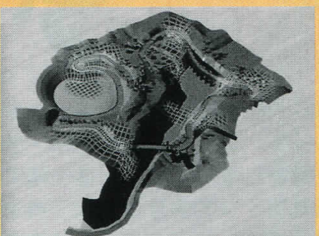
COUNTRY VALLEY
郊外公路賽，大部份都是彎路，而且道路也比較窄



YUKON PASS
雪地戰，開始會有分支出現



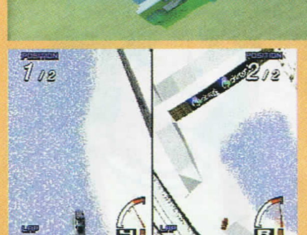
DOWNTOWN
在城市中左穿右插，在路上有不少的分支

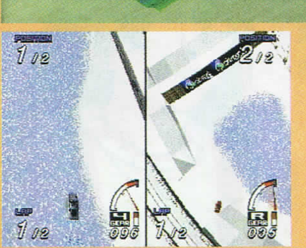


TUSCAN GORGE
狹窄的山路，有多個U-TURN

CwG RACEWAY
在賽車場中進行比賽

PACIFIC DREAM
於碼頭區內走來走去，很容易便會迷路




■雙打的分割畫面

GOLDEN SANDS
是在沙灘邊的賽道，有數個回旋處



監督になろう！日本代表チームの 世界初サッカーRPG

Become the coach for the national team!

成為日本代表隊監督！

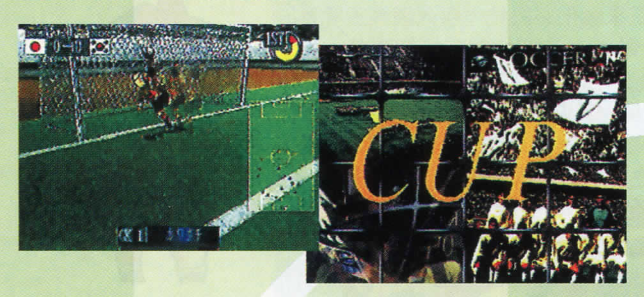
世界首個足球RPG

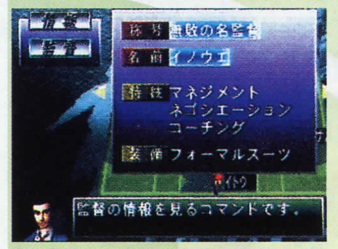
By：好龍門．Glen　　*圖片屬開發中畫面

RPG　製造商：SEGA/ENIX　發售日：6月發售預定　售價：未定　容量：CD-ROM

MEM　SEGA SATURN

世界冠軍之路～！





■ 領隊個人資料，甚至必殺技都一目了然。



■ 領隊Level Up！

出場球隊—42隊

遊戲最終目標就是帶領球隊，奪取每4年才舉辦1次的世界賽冠軍。不過，由於參與的球隊總共有42支，所以遊戲中將會採用現實中世界杯的出線方法。當中各球隊會根據所屬地區而分為8組，進行外圍賽賽事，而最後只有16支球隊才能進入決賽週。不過，由於各地區的參賽隊伍數目不一，所以出線隊伍的數目亦有不同，而詳情則請參閱下表：

地區	參賽隊伍	出線球隊數目
歐洲A組	6隊	外圍賽首3名
歐洲B組	6隊	外圍賽首3名
歐洲C組	6隊	外圍賽首2名
亞洲、大洋洲A組	4隊	外圍賽首名
亞洲、大洋洲B組	4隊	外圍賽首名
非洲	6隊	外圍賽首2名
美洲A組	5隊	外圍賽首2名
美洲B組	5隊	外圍賽首2名

雖然有42支世界勁旅參與世界冠軍賽，但是上期曾透露除了日本隊之外，玩者更可以成為外國國家隊的領隊。不過，遊戲只能提供42隊中的12支隊予玩者選擇。而詳情可參閱下表：



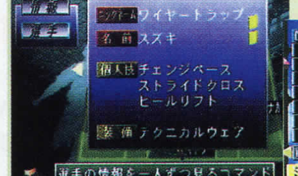
歐洲　美洲　非洲　亞洲、大洋洲

玩者可帶領的球隊：意大利、德國、法國、西班牙　美國、巴西、阿根廷　摩洛哥、南非　日本、韓國、澳洲

其餘參賽隊伍：荷蘭、英國、丹麥、瑞典、比利時、奧地利、蘇格蘭、挪威、保加利亞、克羅地亞、俄羅斯、匈牙利、南斯拉夫、羅馬尼亞　墨西哥、哥倫比亞、牙買加、巴拉圭、烏拉圭、玻利維亞、智利　喀麥隆、埃及、突尼斯、尼日利亞　阿聯酋、沙地阿拉伯、伊朗、烏茲別克、哈薩克

球場巨星…Super Star！

世界之大，無其不有，當中更有不少球場巨星等待主角去發掘。不過，能夠稱得上—Super Star，自然與一般球員有所不同，而其中最大的分別，就是他們可以配備一些平常球員不能配備的特殊「ITEM」。此外，他們的國籍雖然不同，但由於他們是可以入籍到主角所帶領球隊的國家，所以主角應盡力去拉攏他們，而增強球隊的實力。另外，主角每一次最多可以邀請3名外籍球員入籍加盟，而以下便為大家介紹其中幾位超級巨星的個人資料吧！



■ 球員資料。

■ Level Up！



■ 好！遇上球星了，快游說他加盟吧！

姓名	別號	國籍	簡介
阿祖利（アッツォーリ）	Maestro（藝術大師）	意大利	射門觸覺特強的前鋒殺手
艾卡杜（エッカート）	Clock Work	德國	傳球的準繩度有如時鐘般分毫不差，為中場不可多得的靈魂人物
杜魯斯利耶（トゥルスリエ）	凶宅	法國	攔截準確，而且勇猛無比，為所有前鋒均害怕的防守球員
山茲古利（サンチグリ）	貴公子	西班牙	外表幽雅，而且看來弱不禁風的中場球員，究竟他的真正實力是甚麼樣的呢？
沙高（サッコ）	不沈艦	阿根廷	一般射門均逃不出「沒收」運命的世界級鋼門
奧里比伊那（オリベイラ）	Shadow Dancer（影子舞者）	巴西	柔合力量及美感的盤球技術，有如蝴蝶在球場上飛舞！



POCKET FIGHTER

TEXT：KOTARO

以上畫面均屬 PlayStation 開發中版本



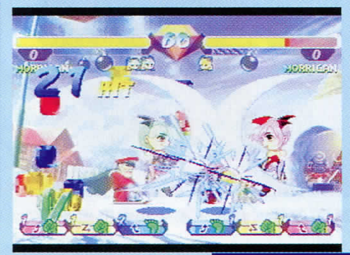
FIG　2P　MEM

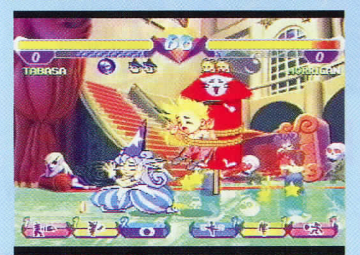
製造商：CAPCOM　發售日：PlayStation版6月11日/ SEGASATURN版7月9日
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK　價格：PlayStation版 $358/ SEGASATURN版5800日圓

SEGA SATURN/ PlayStation



將以往對戰格鬥的系統改良，以收集寶石來強化必殺技，引入道具玉等系統，利用有趣的表現手法，成為適合任何年齡人士參與的對戰格鬥遊戲──《POCKET FIGHTER》。想信對於《遊戲誌》的讀者而言，《POCKET FIGHTER》這遊戲應該不會太陌生，因為我們已曾多番介紹過其遊戲的特色、人物、以及系統，所以今次亦不再為大家複述，距推出日期還有個多月的今日，我們就為大家介紹家用版的原創項目和新模式，好讓大家也能領略遊戲的獨特有趣之處。





新模式

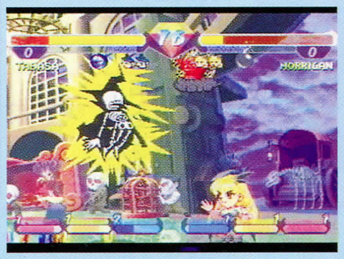
製作原創角色～創造 FIGHTER ～

在「創造FIGHTER」(即初期公布的「EDIT MODE」)這模式中，玩者要接受魔學者TABASA的「性格診斷」，通過占卜和十條答問題目，而創造出反映玩者潛意識、與原來相違的分身角色，來進行自動戰鬥





■通過100條以上的性格診斷問題，從而判定角色的攻擊力、防禦力、性格，以及所持道具裝備的數量和能力

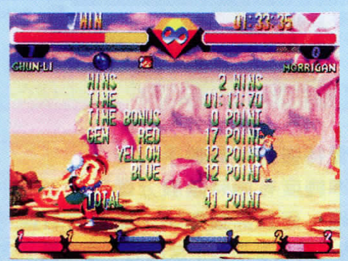


■原創角色的戰鬥，由於角色性格上的不同，所以戰鬥方法亦會着顯著的分別

要競走、要戰鬥～ RUNNING BATTLE MODE ～

同樣是家用版的原創模式，從十二名角色中選出，進行獨個兒的連續戰鬥，形式與一般格鬥遊戲中的「SURVIVAL MODE」非常接近，但最不同的地方就是重點不單只在於體力和時間上的競賽，而是在戰鬥中取得寶石的數量，對於體力的回復亦有所影響。





■要在時間和寶石數量上取得平均，就是此模式中最大的特點



■除了ARCADE MODE中曾出現過的歷代CAPCOM角色之外，RUNNING BATTLE MODE亦存着不少新加入的角色







探偵 神宮寺三郎

BY：非洲-JELLY





製造商：DATA EAST 容量：CD-ROM
發售日：發售中 記憶：1 BLOCK
PlayStation







■很有電影FEEL的OPENING

煙不離手、身穿乾濕褸、滿臉鬚根和一臉唏噓的表情，而且還很愛喝「齋啡」，這便是偵探給人的形象，而這遊戲的主角亦不例外，遊戲中把偵探的一貫作風細緻地刻劃出來。這遊戲是會有很多的分支，若玩者在遊戲中選擇不同的路線，便會有不同的結局。

故事

躺在梳化上一邊吸着平日愛吸的煙，一邊回想起剛才做過的夢，但只能依稀的記得。面對着茶几上堆積如山的檔案，這便是昨晚的成果，而工作也暫時告一段落。在隔壁的電話正在響過不停，但是沒有人接聽（這豈不是遊戲誌七不思議事件之一嗎？）電話的聲音終於消失了，遊戲便由這一個電話而開始。






人物介紹

神宮寺三郎 30歲
神宮寺探偵事務所所長

國際企業廊宮寺集團總帥神宮寺晴彥的三子，於大學畢業後，他不想繼承父業，隻身遠赴美國，在紐約當偵探的助手，因此而學到了很多技術。回國後於新宿歌舞伎町開設他的偵探社。



御苑洋子 25歲
神宮寺探偵事務所助手

在橫濱的高校畢業後便前往美國專攻外語，精通英語、俄語、中國語等數種語言的少女。在美國的時候曾經遇過神宮寺三郎，在回國後於新宿再遇到他，之後便成為他的助手。



熊野參造 55歲
警視廳新宿淀橋署警部

於淀橋警署做了30年警察，雖然頑固但是很有責任感。四年前透過一件事而認識到神宮寺三郎，之後他每有什麼大案，都會找神宮寺幫忙。

永田美貴 19歲

永田光雄、好子夫婦的次女，是永田由香的妹妹。她因連續考了四間大學的入學試都不合格，所以決定在這一年內游手好閒。她常跟由香唱反調，但是仍很尊敬由香的。



操作方法

○	決定選擇的項目
△	在電話的畫面時，選擇打電話給誰
□	在電話的畫面時，改變來電時的聲音
×	取消選擇的項目
方向掣	指令和訊息的選擇，在對話時按上掣可以看之前的資料
R1/L1	觀看之前的資料／略過資料
START	結束使用記事簿、手提電話的系統畫面

調查指令

觀察	調查畫面上細微的地方，找出詳細的資料，有可能有新發現
說話	跟眼前的人談話
所持物品	顯示或使用主角所擁有的物品
推理	當調查有進展時，便可使用這指令來分析案件
移動	到別的地方進行調查
記錄	結束調查，並將遊戲的進度儲存



ISP指令

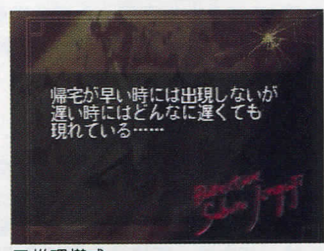
ISP指令是使用該角色的特有小動作

神宮寺三郎	吸煙
御苑洋子	撥頭髮
熊野參造	弄鬍鬚
永田美貴	摸耳朵

推理＆搜索

D-MODE 推理模式

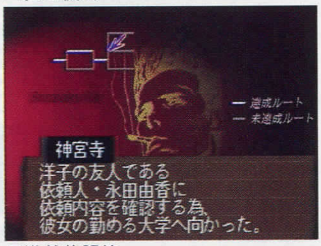
在進行調查的時候，當在「推理」這項目出現時，便可以對調查的結果作出分析，又或者是對一些說話的預測。在推理的時候是會有不同的分支出現，玩者一定要從分支中揀選正確的答案，才可以離開。



■推理模式

S-MODE 搜索模式

到特定的場所才可以使用這指令，在畫面上會出現游標，在畫面上搜出特別的物件，同時在訊息視窗中選擇搜索的指令



■遊戲的路線

NAMCO ANTHOLOGY 2

NAMCO ANTHOLOGY 2

NAMCO ANTHOLOGY 2

ETC

MEM

製造商：NAMCO　發售日：98年預定
售價：未定

PlayStation

Text：積奇

NAMCO遊戲大集合！！

這個Namco Anthology是一個集其受歡迎的街機和家用遊戲於一身的合成作品，由於這個遊戲將會以系列型式出現，所以往後如《Burning Force》、《球界道中記》等遊戲也有機會出現呢！

ANTHOLOGY是什麼呢？

Anthology是名作選的意思，顧名思義這遊戲將會把NAMCO旗下受歡迎的舊作移植至PS。而這作品的最大特色之一便是除了會把舊有作品的聲音與畫面完全移植的「Original Mode」外，更有PS重新製作畫面和聲音的「Arrange Mode」。

■Anthology的主要畫面設計有如Home Page一樣，除了有作品解說和開發秘話外，各式各樣的情報也十分多呢！

ORIGINAL MODE



■這樣的畫面十分令人懷念（1的畫面）。

ARRANGE MODE



■看吧，已完全外頭換面了（1的畫面）。

多采多姿的第2集！

Anthology 2內遊戲的選擇和1十分類似，而這個第2集的遊戲性質和第1集將會有所不同。內裡的遊戲如《華魯橋尼大冒險・時之鍵傳說》和《PAC—ATTACK》等也是人氣指數極高的遊戲。

1 PAC — ATTACK

食鬼也變成方塊遊戲了！這個由GENISIS（MAGA DRIVE海外版）發售的遊戲將會被移植。遊戲的玩法是把方塊砌成橫列一行便會消失的類型，在這些方塊之中會有一些「鬼仔」阻礙着的，利用PAC—MAN把其吃掉，使方塊一氣的消失便可取得高分數。



■這是遊戲《COSMO GANG PUZZLE》的PAC MAN版。

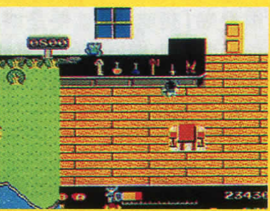


■把方塊和鬼仔一起消失。

2 華魯橋尼大冒險・時之鍵傳說

這是以神之子華魯橋尼惡魔化為題材的Action RPG，街機的「傳說」將會得以延續了。


■動作性十分高。


■也有道具屋呢！

3 NAMCO CLASSIC 2

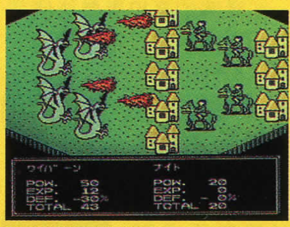
大受歡迎的高爾夫球遊戲《NAMCO CLASSIC》的續篇便是這個2了，身為職業高爾夫球手的你，參加以賞金王為目標的聯賽模式，一定會十分緊張刺激的。

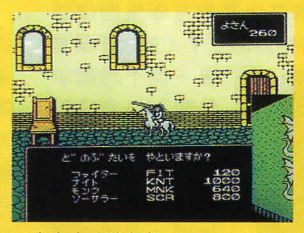


■於聯賽中取得好成績便可以於NAMCO CLASSIC中出場

4 KING OF KING

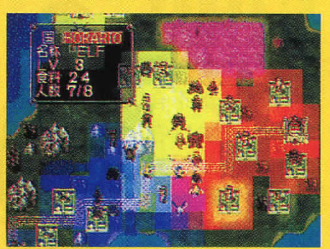
KING OF KING的意思便是要成為王中之王！這是一個以統治世界為目標的幻想RPG，部隊的種類十分多，人類、妖精和龍等共有24種。把它們雇用加入戰鬥，製作最強的軍隊便是至勝的關鍵。而在遊戲中的騎士和僧侶等更可以十轉職的呢！


■劍與魔法的世界。


■也有育成的部份。

ARRANGE MODE

這模式增加了不少User Friendly的變更點，由於地圖大，原版中對全體部隊的掌握會較困難。這個Arrange Mode由於增加了擴大縮小機能，固此對自軍的勢力分佈便可一目了然了。


■增加了地圖的擴大縮小機能。


■也會有新的隊伍登場。

CRISIS BEAT

Text：積奇

ACT　製造商：BANDAI　發售日：6月18日
MEM　售價：358港圓

PlayStation

前言

這是一個以迫力和爽快感見稱的立體格鬥動作遊戲，舞台是一艘巨大的豪華客船「Princess Of Fianis」，突然出現的恐怖集團「Sea Jark」正是以這船為目標進行恐怖活動，船上乘客的命運會怎樣呢？



迫力的立體格鬥遊戲登場！！

CRISIS BEAT的斬新系統介紹！

（Point 1）充滿迫力的視點轉換

遊戲中的動作場面會以多角度拍攝手法，因應不同狀況而改變視點，這樣的話臨場感亦會倍增了。



■於Finish的一瞬間畫面會放大且充滿迫力。

（Point 2）以多彩的Combo技把敵人KO！

遊戲內的每個角色皆有其獨自的連續技，而使出的方法亦十分容易，只要在按拳腳掣時以特定的先後次序按下便會出現，這樣便可以更易擊倒敵人了。



■操作十分簡單，初學者也會很易上手。

（Point 3）利用四周的道具進行攻擊

遊戲進行時，畫面各方的道具如椅子、檯等，皆可以拾起作為武器攻擊。例如把檯擲向敵人，或是一腳把椅子踢向敵人等也十分有用。



■四周的道具可以盡情使用。



■同一樣物件也有多種使用方法。

與罪惡對抗的4名主角！

保護被恐怖份子威脅的遊輪乘客便是這4人！他們的各樣設定和戰鬥類型也各有分別，遊戲內更有豪華的聲優陣為他們配音呢！

艾治・格蘭（N.Y市警局的精鋭探員）

紐約市警局的現役年青探員，性格熱血和坦率。其腳部的動作十分迅速，往往以快速的移動來攻擊對手，是一個屬於能力十分平均的人。



■這次事件只是偶然嗎？

■艾治的拳腳功夫皆十分強。

J. J（原是職業車手的超級名模）

由於她的美貌，原是職業賽車手的她也轉為當模特兒。單從外表是看不出她的力量的，她的攻擊方法是以豪快的打擊技見稱。



■除了美貌，身手也十分了得。



■巨大的身體在她面前也像小孩子般。

飛緒（善長中國拳法和棒術）

外表看上去像是十分年幼，其實已是一名大學生。中國拳法和用棒的技術也十分了得，卷進這件事件純粹只是偶然。



■雖然長得細少，其身手卻十分了得。



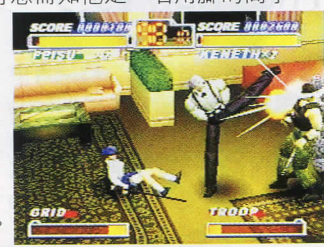
■棒術功夫十分強。

基尼斯・奇洛華（是一名冷靜地執行任務的間諜）

是俄羅斯的間諜，剛完成任務的他正於返回總部的途中乘上這隻船。常常把雙手插於褲袋中，可想而知他是一名用腳的高手。



■攻擊多以腳為主。



■用腳的攻擊十分強力，距離亦較長。



CHORO Q MARINE Q BOAT

一 起 在 海 上 暢 遊 吧 ！

Text：積奇

舞台是大海之中

以可愛的Q版賽車而大受歡迎的Q版系列，這次的主角會變為可愛的Q版船啊！利用這些可愛的小船在海上比賽，船上更裝有可以用來攻擊的大砲，相信比賽一定會十分緊張刺激。而繼承以往「Q版」的傳統，各式各樣的道具亦會登場，和大砲一起使用的話，最後的勝利者會是誰呢！？





三個特別的模式

RACE（レース）

是一個由8隻船一起比賽的模式，比賽中可以使用大砲和各種道具。只要能進入首三位，在選擇賽道時便會出現獎杯。另外，這模式內會有隱藏的迷題嗎？



■可選擇不同賽道。



■8隻船一起比賽。

MISSION（ミッション）

這是一個以海難為題材的模式，故名思議在限制時間內把海難者救出。只要把這些任務完成，在任務選擇畫面便會有勳章的表示。



■選擇的船隻和Race Mode不同。



■把海難者救出吧！

FREE RUN（フリーラン）

沒有時間的限制，亦不用擔心敵方的攻擊，也可以自由的選擇各條賽道便是這個Free Run模式。想把賽道熟習的話這個模式便最好不過，而於這個模式內更可選擇Time Attack。



■十分自由呢！



遊戲內容

遊戲內有各項比賽和任務供選擇，身為船長的你於比賽中勝出便可得到新船，另外在各賽道中也有寶物的存在，把其取得再衝過終點也可增加自己的Q Boat。而在這個世界裡是有5個石碑存在的，它們會封印在那條賽道呢？



Q BOAT的增加方法大介紹！

遊戲內的Q Boat有120艘以上，而它們的速度、重量和各種能力值也是不同的。由於開始時能使用的船隻有限，想增加的話便要用以下的方法了。

於比賽中勝出

最基本的方法便是於比賽中勝出，把各賽道的獎品拿走（當然是船啊）。可是這些比賽並不容易取勝啊！



■要取勝並不易啊！

把記錄打破

能在各賽道中把記錄更新的話便能取得新船。每條賽道內也有兩個最高記錄的，打破第2位便可得到一艘新船，打破第一位的話便可再取得一艘船了！



■盡可能找一些短程路，這樣便可取得好成績了。

找尋TAKARA的寶箱

在各條賽道裡也有Takara的寶箱隱藏着，只要在比賽中發現它們，並帶回終點的話便可以取得新船了。



■於賽道說明時，寶箱的數目也有說明。



■這隻便是獎品了！



KATTOBI TUNE

一個車手的誕生

BY：非洲-JELLY ©1998 GENKI

SLG 2P MEM PlayStation

製造商：元氣 容量：CD-ROM
發售日：發售中 記憶：4 BLOCK 售價：358港圓

前言

一向以推出賽車遊戲的「元氣」，在這一隻育成遊戲中的表現也很好。遊戲中玩者是一個熱愛賽車的青年，他目標要成為一名賽車手，在賽車場上揚名。這遊戲除了要將玩者的能力提高之外，還要努力地賺錢去強化自己的座駕。遊戲目的是要參加ALL STAR GRAND PRIX，並且要贏得冠軍。然而玩者必須要贏得兩次JAPAN CUP，才可以參加ALL STAR GRAND PRIX。為了達成理想，玩者們努力吧！

在六十九期的時候，已經為大家介紹過遊戲的基本玩法，所以在今次會集中介紹以下的資料

遊戲系數

氣力 每當進行任何行動都會令氣力下降，但拍拖和休養是可以恢復氣力的。如果氣力太低的話，是不可以參加比賽，並且不可以仍任何行動，須要強制休息。氣力更會影響車輛的最高速度。

金錢 主要是用來購買部件，加強車輛的性能和參加比賽的報名費。而在執行拍拖和容姿時，也須要金錢的。金錢是可以透過做PART-TIME和跟別人打賭中賺到。

部件 這項目是到商店購入零件，強化自己的車輛。各零件是會於行駛而損耗的，零件的損耗度高的時候便須要更換，主角的知力高時便可以在車輛資料中看到各部份的損耗度。

筋力 筋力是會影響軚盤的扭力

知力 當知力是在40%以上，便可以清楚知道車輛各部份的損耗度，知力這一項是可以靠學習來提高，如果知力高的話，便會有家庭教師這份PART-TIME出現

魅力 在魅力高的時候，於「走行會」時便會出現女對手。魅力這數值是可以由容姿、洗車和贏了比賽而增加。



■比賽是要報名費的

車輛整備

引擎系 引擎是會影響車輛的最高速度

車輪系 這項目是會影響車輛的回旋力，這系列的零件有避震、車軚和車軸供玩者更換

車身系 零件的重量越輕越好，而用鋁做的是最好的

商店

購入 在購入的時候按△可以知道該零件的功能，選了合適的零件後按○決定購買

裝着 更換車輛的零件

整備 將車輛的性能提高和觀看車輛的能力

商店一覽



RE 雨宮 雨宮勇美
TYPE-FD和TYPE-8C，對於整備回轉引擎十分擅長

SAURUS 林德利
建議在ZERO FOUR比賽之前找一找他，他會給你很好的意見





TRIAL 牧原道夫
是一間在提高車輛基本性能上十分有名的商店

RS YAMAMOTO 山本豐史
是一間比較專業的車行，而且山本是一個很嚴格的人，在他這 整備車輛會有所得着





MINES 新倉通藏
於電腦整備有一定的好評，對調校TYPE-33很有心得

JUN 小山進
對於更換引擎到有賽車一般的能力，及將車輛的懸掛和避震系統改良是有一手的



SPOON 市 樹
能夠將TYPE-EK和NA車引擎的最大能力引發出來


■ZERO FOUR比賽



■有時可以跟對手打賭



■一嘗非法賽車的味道



■女孩子不會喜歡骯髒的車輛



■看他輸了的樣子真令人興奮





DARK OMEN
一次恐怖的生者與死者之戰

TEXT：古拉拉_B

SLG
發行商：ELECTRONIC ARTS
發售日：發售中
MEM
PlayStation

故事

某日世界發生了異像，日蝕令世界失去光明，同時令沉睡中的魔王甦醒了。魔王的甦醒令世界再次陷入混沌之中——「死者復活，生者不安」。為了令魔王再次沉睡，戰爭似乎是必要的……

遊戲

這是一個以電腦著名遊戲WARHAMMER™藍本的實時的戰略遊戲，全部地圖、人物及兵種都採用了多邊形來表現，充滿立體感。玩者能將鏡頭作不同方向的移動，來方便了解戰情。遊戲目的是利用手上的兵士去將敵軍的隊伍完全消滅，玩者可以使用十多種的兵種來輔助自己，亦會取得一些魔法武器來進行強化。隨着通過的版面愈多，所能夠使用使兵種和武器便會增加，而某些兵種更能使用魔法攻擊。

畫面解說

出發前部隊分配
1）待機兵種
2）兵種名稱
3）已選用部隊
4）現時攻擊力
5）現時防禦力
6）部隊設定
7）出發

部隊設定

1）名稱及兵種
2）現時／最大防禦力
3）經驗值
4）現在部隊的兵數／最大兵數
5）現在所持有的金錢
6）補給兵士
7）購買鎧甲
8）特別道具分配
9）取消之前的分配
10）上一個／下一個部隊（可按L1、R1代替）
11）完成設定

解說

1)不同的兵種能力自然不同，例如炮台攻擊力高，但防禦力低，而且會擊中己方
2）部隊最高能持有鎧甲的級數各異，但最大是五級
3）經驗值可以在擊倒敵人後取得，儲到一定級數便可升級
4)補充兵士、增加防禦力都需要金錢。擊倒敵人後或出賣鎧甲都可以取得

戰鬥操作

十字鍵	八個方向移動
□	切換普通／遠距離攻擊
△	停止部隊正在進行的活動
○	使用魔法／已裝備的特別道具
×	確定
SELECT	地圖顯示
START	暫停

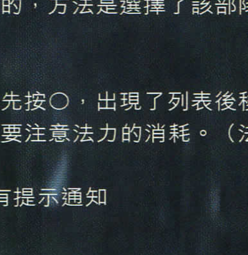


戰鬥畫面解說

1）指南針
2）部隊徽章（綠色是我方，紅色是敵方）
3）能使用的命令
4）不能使用的命令
5）法力
6）部隊狀況報告

解說

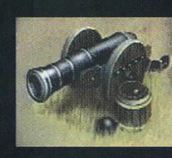
1) 按×不放再按下↑↓←→便可以移動視點，或可以按L1＋R1及L2＋R2來將畫面放大縮小
2)選用了的部隊會出現三個箭咀，將游標移到空地上按×可以移動，移到敵放徽章上按×便可命令部隊，移到自己部隊的徽號上便可以突進
3)某些部隊能使用遠距離攻擊的，方法是選擇了該部隊後按□，游標便會改變
，再移到敵方上按×便可以。
4)使用特別道具或魔法方法是先按○，出現了列表後移動游標到想用的一個上面按×便可，但要注意法力的消耗。（法力是會慢慢回復的）
5）玩者部隊受到攻擊時便會有提示通知



部隊簡介



CAVALRY
移動力和攻擊力均佳，但防禦力低，而且補充費用高



CANNON
炮台，能趕遠距離攻擊敵方，但近身戰欠佳，而且炮火會擊中我方

WIZARD
每部隊只有一人，能使用魔法，不受距離限制，但不利近身戰，防禦力低

CROSSBOW 遠近攻擊均可，平均形，但兵數少，防禦力低

INFANTRY 步兵，平而且數目多，適用於人海戰術



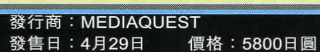




SUPER TEMPO

TEXT：古拉拉_B
©MEDIAQUEST 1998

發行商：MEDIAQUEST
發售日：4月29日　價格：5800日圓



ACT

為了錢，我甚麼也會做！

一對貧窮的組合——TEMPO和KATIE為了一改一直以來悲慘的生活，成為一戶富有人家，所以開始了充滿動作、節奏和音樂的冒險。

「只要將敵人擊倒，就能有錢了！」於是他們兩個便在六個舞台上四週活動，一面方要通過難關，一方面又要收集金錢拿去「交換所」換取收藏品。除了通常的動作冒險，還有對波士的關卡和多種迷你小遊戲，玩者要適當地使用兩個主角才能通過。

每關之前都會有目的簡介，達成目標之後便會進入首領關卡，但是一般攻擊卻不能傷害他們，要甚麼做呢？玩玩這個遊戲吧！





主角

TEMPO

使用小提琴彈出泡泡來攻擊，若在空中不停彈小提琴，更可以滯空一段短時間。





KATIE

粉紅色的小蟲蟲，使用火焰鎗做武器，若在空中發射，更可以一直向上飛。



操作

←→	角色向左、右移動
A、C	跳躍
B	攻擊

道具

音符	共有七個顏色，各有不同的音，在某些地方如果能順序取得，更會得到特別獎勵
PIZZA	有半個和整個兩種，可回復體力
追踪武器	若取得便可將武器強化成為有追踪能力

交換所

玩者完成每一個關卡之後都會自動進入，電腦會按照玩者取得的金錢多少來給予收藏品，每一類都有三件可以選擇，但是取得太多金錢，就不能取得基本的收藏品，所以要適可而止啊！







■美滿居庭，由裝修開始。



決戰大首領！

首領最初是不能以通常武器來傷害的。首領們都會放出一些嘍囉來攻擊玩者，擊倒一定數目的嘍囉便可以取得變身道具，到時候便可以大反擊了！

第一關是由TEMPO去過的，首領是一隻機械青（卻是藍色的）蛙。如果玩者有看過寓言故事，便知道從前有一隻青蛙要和牛比較身體大小，所以不斷的吸氣，吸氣，最後……



■好大啊！要爆了嗎？

第二關由是TEMPO和KATIE分斷去過的，目的是要救回四隻小動物的幽靈——雞、貓、狗和驢。中途可以「換人」，後半部份主要由KATIE去過的。首領是不用變身對付的，但它放出的羊咩會令玩者睡着，這時它便會撞過來攻擊玩者。



■電梯？！其實是接力點



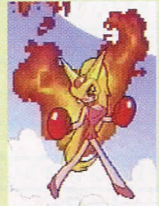
■首領是一架狼型的車，由小紅帽來駕駛……



第三關

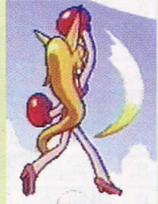
這關目的是救回被機械面具控制的TEMPO，會以橫向射擊進行。玩者會遇到TEMPO的FANS放出一些有數字的錄音帶，其實它們代表不同形式的攻擊，經過一段時間後便會見到首領。照樣的變身對付吧！記着，「KATIE上勾拳是絕對無敵的！」

擊倒首領後不要鬆懈，因為還要用「KATIE香吻」來救TEMPO。





■KATIE火焰變身！



■看我的上勾拳！



基力之野望
自護公國總軍事報告

SLG　MEM

製造商：BAN DAI　售價：6800日元
發售日：發售中　容量：CD-ROM

SEGA SATURN

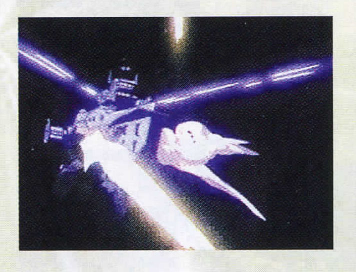
TEXT BY 酒井明樹

序言











這一份的報造是序述史稱「一年戰爭」中我軍的完全勝利過程，事情發生於U.C.0079的3月7日，我軍向地球聯邦軍宣戰，在宣戰至實戰的過程只有3秒鐘，所以世人稱之為「3秒鐘宣戰」，當中發生了第一次「殖民地墜落作戰」原意是希望把殖民地落向位於南美洲的聯邦軍總部「查布羅」，但是可惜途中因為受到大氣層的熱力和聯邦軍的猛烈攻擊而解體，而前半部卻落向澳洲的海岸雪梨，造成澳洲16%的陸地變成了海洋的一部份，這次戰役稱之為「一週的戰爭」。接着便是在第五區域的魯烏姆會戰，這時聯邦軍因為察覺到我們準備在第五區域再次準備進行殖民地墜落作戰所以便以比我們三倍有多的兵力對我們作出返擊，由於安裝核引擎的時間太長，所以多茲魯中將便取消這個計畫，決心和聯邦軍進行艦隊大決戰，在戰役中把擁有3倍兵力的聯邦軍擊破，當中除了多魯茲中將之外還有只以一架MS擎破聯邦軍五艘戰艦的馬沙和俘虜敵方雷比爾大將的黑3連星表現甚為出色，而這次戰役被稱之為「魯烏姆戰役」。可是在1月31日俘虜雷比爾被敵方救出，並且向各地發出演説，內容是説出我軍的外強中乾以及經過魯烏姆會戰後其實我國兵力已變得很稀少，剛巧這是我們與聯邦軍和談的日子，所以很不幸地聯邦軍決定與我們戰鬥到底。結果所締結的條約包括1，禁止使用核武器及對其他武器作出運用限制。2，禁止對月面都市「布朗市」、中立區域「第6區域」、永久中立地區「南極觀測基地」及木星能源船隊作出攻擊。3，確定戰俘的待遇及人權等。

而本人十分興幸得到基力大將的賞識在3月1日即實行第一次降下作戰的當日能夠正式擔任作戰指揮官的工作。

重要據點分釋

太空

名稱	收入	生產量	所屬
1，總司令部「S3-城市（S3-ズムシティ）」	999	250	自護
2，最終防衛線「阿巴奧（ア・バオア・クー）」	300	100	自護
3，月面基地「古拉拿達（グラナダ）」	400	500	自護
4，巨大要塞「所羅門（ソロモン）」	250	100	自護
5，月神2號（ルナ2）	300	250	聯邦

地球

名稱	收入	生產量	所屬
1，貝爾法斯特（ベルファスト）	350	150	聯邦
2，奧狄沙（オデッサ）	200	999	聯邦
3，其地馬渣（キリマンジャロ）	150	500	聯邦
4，馬特拉斯（マドラス）	250	250	聯邦
5，北京（ペキン）	200	250	聯邦
6，海神基地（トリントン）	200	350	聯邦
7，夏威夷（ハワイ）	300	200	聯邦
8，加利福尼亞（カリフォルニア）	300	400	聯邦
9，紐約（ニューヨーク）	500	150	聯邦
10，地球聯邦軍總部「查布羅（ジャブロー）」	600	600	聯邦

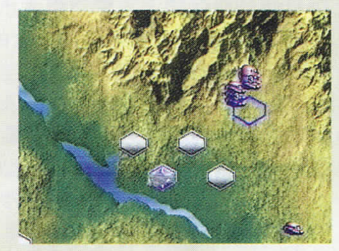
第一次下降作戰實行

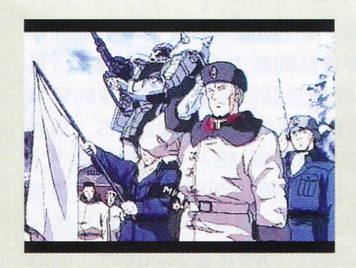
第一次下降作戰的目標是位於歐洲的馬特拉斯基地，本人首先命令戰略部每回合都開發各技術，雖然諜報能力高的話可以盜取敵人的機種資料並且進行開發，但是所雖時間不但太長而且而還很昂貴，所以認為不需要，只要得到基本情報的話通常保持在50%-80%之間已足夠。太空的艦隊有馬沙少佐及多茲魯中將加上8、9隊渣古己能夠對付在太空的聯邦軍艦隊，而其他的部隊全部都乘座HLV進入歐洲準備部署馬特拉斯作戰，我軍的渣古雖然很利害，但是渣古的性能最適合是在宇宙及地面作戰，所以遇到敵方的戰鬥機時要盡量利用地形作掩護，例如山地及城市，由於馬特拉斯基地的上方是山地，所以本官便命令各隊在基地的上方進入，等候愚昧的聯邦軍攻來，將大部份的敵人擊倒後便去防衛點回復彈藥及包圍敵人。經過6回合的時間已將聯邦軍的馬特拉斯基地擊破。得到馬特拉斯後便生產一些多寶戰機，因為它不但價錢較低而且移動不受地形影響，所以是佔據據點的良機，利用他們便將歐洲一帶的城市完全統治，並且將太空生產據點的HLV輸送到特拉斯準備進行第二次下降作戰。

















第二次下降作戰實行（紐約）

第二次下降作戰的目標是北美洲的紐約及加利福尼亞基地，將歐洲一帶的聯邦軍消滅及統治各城市後便回到馬特拉斯基地補充失去的部隊及回復彈藥，這時在太空中的聯邦軍艦隊已經被牽制，而且再沒有威脅，所以我便將能力較高的機司調動到地球，包括馬沙、賈圖、黑三連星、紅雷電、白狠和賴巴等。在地球由歐洲移動到北美洲的路程很遠而且很花時，所以本人便命令實行任務的各部隊乘座HLV，將HLV發射上太空然後再從北美洲的上空降下。

首先攻擊的目標是紐約，紐約的署軍很薄弱只有9隊部隊，有馬沙，賈圖、賴巴每人率領着2隊MS，不費吹灰之力在第14回合便將駐守在紐約的聯邦軍部隊完全擊倒。本人並沒有縮減發展MS的技術，因為MS是軍隊的主要戰力。

因為我軍已擁有6個據點的關係所以收到中立區域向我軍艦隊攻擊的報告，本人提議不理會（即選擇YES不理會馬沙的叛意會上升，NO的話多茲路的叛意會上升）。

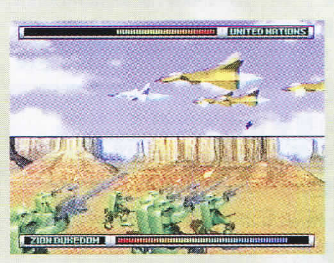
第二次下降作戰（加利福尼亞）

到了這地步雖然可以生產海用型渣古，但是由於攻擊力低和實際用途不大的關係所以沒有使用，直到現在只是渣古2.J型已足夠對付聯邦軍的兵器，到了17回合，MS技術已有LV6，而MA技術也到達LV3，我軍便開始開發魔蟹，由於魔蟹是水陸兩用的機體在地球十分有利，所以本人才追加開發資金令開發的時間縮減一培，開發完之後MS技術到達LV7及MA技術LV3時更可開發魔蟹S型司領機及馬沙專用魔蟹，而當MS技術有10和MA技術6的話亦可以開發量產型魔蟹E，其耐久力高達150、近身攻擊有40、移動力7、戰鬥消費只有45及運動性30，在地球作戰沒有一種量產型的機體比它的能力高和全面，是地球兵器中的霸主。

我軍部隊在加利福尼亞洲基地的南面及西面進入，敵方的兵力依然十分薄弱，在馬沙、賈路、及黑三連星協助之下，加上適當運用我軍戰鬥機多寶來對付聯邦軍的戰機之下我軍在第24回合又再次成功佔領加利福尼亞洲基地，成功得聯連邦軍潛艇的開發資料。











第三次下降作戰實行

第三次下降作戰的目標為非洲的家馬渣路。開發了潛水艇之後基利亞會提出設立潛水艦隊，本人提議選擇接受提案(YES)，(選擇YES會出現夏威夷攻略作戰的提議，而NO的話基利亞的叛意會上升。)由於聯邦軍暫時的兵力依然薄弱，所以用渣古來對付聯邦軍乃然卓卓有如，而我軍定期待着新型MS魔蟹E的面世，當能夠生產它時，聯邦軍就算能夠開發MS也只有成為戰場的砲灰。接着便是訊促開法攻擊空母大水牛，其開法條件為基礎LV5而開發期間為6回合，如果追加資金的話只需3個回會合便可完成開發以及投入生產。制造這類型的空母不但可以輸送一些移動力較低的兵器，而且最重要是可以進入重要據點作為補給用的流動補給暫，它們的補給能力還要比重要據點　的防衛點高，大約與一般城市的補給力相同，有了這類型空母可以減輕了我軍的損害。

家馬渣路雖然位於沙漠地帶，如果軍費許可的話本人並不反對生產沙漠武渣古，但是聯邦軍的部隊不竟是戰機和戰車，予期要等它們生產倒不如在不費部數的局地戰中費多幾個回合移動更好嗎? 到了35回會黑三連星合又成功佔領了家馬渣路。



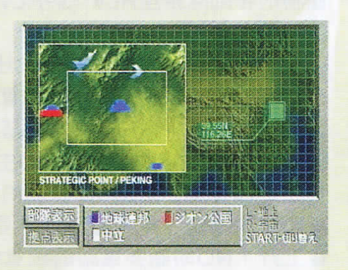












北京攻略作戰實行

我軍的重據點數目到了9個時，經過3個回合，情報員會在第7地區域現聯邦軍的研究設施，多魯茲問基力是否派馬沙去第7區域調查，本人卻提議派馬沙去，經過三個回合後收到馬沙的緊急報告，在第七區域的聯邦軍己開發了新的戰鬥母艦及MS，而且與我軍交戰，只是一部MS己擊倒我軍兩部MS。多茲魯問基力大將是否派遣補給隊與馬沙會合，本人卻提議派遣(YES)。(派遣補給隊的話太蒙和星將會在事件中死亡，選擇(NO)的話杜能、太蒙、星、吏利達返回陣中，但是馬沙的叛意會大大提升，兩個回合後馬沙失去消息而他的叛意會再度大提升，但是另一方面由於沒有派遣補給隊的關係，馬沙亦會被木馬號擊倒而不能夠到地球陷害加曼。因為要令到馬沙不叛變所以選擇了派遣補給隊，可是卻羲生不少人物，但是他們的死是不會枉費的，因為他們就算有十個都不及馬沙一個的能力。)

攻入北京發覺聯邦軍己經成功開發出MS，敵方的MS是吉姆及太空坦克，攻擊力及防御力的確大大提升，但是我軍派了一隊賴巴所帶領的大魔部隊很快便將敵人的MS擊倒，在47回合終於把北京佔領。

夏威夷攻略作戰實行



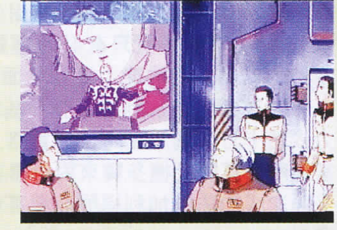
家姆與馬沙會合後三個回合，收到馬沙的報告，與家姆會合途中受到聯邦軍攻擊，吏利達及家姆不幸殉職，至於杜能便返回陣中。馬沙一直追擊木馬到加曼所管轄的北美地帶，所以馬沙便興加曼會合一起作戰。三個回合後再次收到馬沙的消息，內容是加曼與木馬交戰時被擊倒而殉職，下一回合收到多茲魯的通訊問基力是否處分馬沙，本人卻提議不處分，(處分(YES)的話馬沙的叛意會提升，而不處分(NO)多茲魯的叛意會提升。)發生後下一回合會出現(加曼的國葬)的提議，如果三回合內沒有實行這個提按，指令會消失，而多茲魯的叛意會大大提升。

在這時候應該已經可以製造魔蟹E，由於這種MS的能力很高，所以本人便下令大量生產這種MS作為在地球的主要戰力。有了魔蟹E，要攻佔夏威夷簡直是易如反掌，由加利福尼亞洲攻入夏威夷，在53回合己成功侵佔夏威夷。











馬特拉斯攻略實行

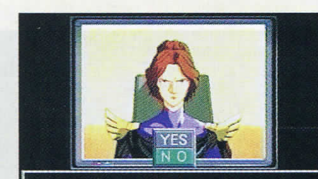
為了替加曼報仇，多茲魯提議派賴巴去攻擊木馬號，本人提議許可（YES）（選擇許可賴巴、夏夢、高立巴、阿高斯、及告支會離開軍螢進行任務，選擇不許可多茲魯叛意會上升。）兩個回合後賴報告木馬的實力十分強，而下一個回合如果已開發了大魔，多茲魯問基力是否派遣大魔去補給賴巴，許可後基利亞卻反對提議，本人卻提議不要理會（NO），（YES→NO）的話基利亞的叛意會上升，但是這卻是打勝木馬號的唯一方法，三個回合後得到賴巴打敗木馬的報告，除了全員平安歸來和賴巴的經驗直升了300之外，而且還得到木馬告、太空坦克、雷射大砲及其開發資料。如果賴巴被擊倒，兩個回合後基利亞會提議將黑三連星調到奧狄沙，（YES）的話4個回合後會便收到黑三連星被木馬告擊倒而死亡的報告，（NO）不讚成基利亞的提議，她的叛意會上升。黑三連星死後的下一個回合基利亞會提義設立由她率領的MAD ANGLER隊，選擇（YES）馬沙及布會進行任務，（NO）的話基利亞叛意會上升。

除了使用陸上作戰去攻打馬特拉斯之外，本人亦使用潛水艦水一同攻擊馬特拉斯，有了潛水艇作為補給站，在65回合便將馬特拉斯佔領。







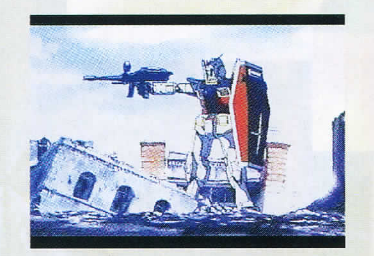


貝爾法斯特及海神基地攻略實行



MAD ANGLER隊設立後兩個回合後他們會在見爾法斯特港並到木馬，三個回合後馬沙會提出是否還繼續追，如果否（NO）的話馬沙的叛意會上升，兩個回合後MAD ANGLER隊與聯邦軍交戰，在交戰中布被敵方機動戰士所擊倒而死亡，其後兩個回合之後會出現查布羅的攻略作戰。

假如賴巴擊倒木馬號五個回合後得知聯邦軍將會攻擊奧狄沙基地，基利亞提議馬哥去迎擊他們，答應（YES）迎擊後馬哥會執行任務，（NO）基利亞的叛意會提升。在下一回合因事件的原故，聯邦軍會攻入奧狄沙，進入（局地戰），而完成（局地戰）後馬哥會發射核導彈，我軍50%的兵力被消滅，而基地的防衛力會跌到、收入只剩100和生產量500。發生後下一回合因為馬哥違反南極條約，所以本人便提議處分馬哥，處分馬哥後基利亞的叛意會大大提升而且不可再便用架駛強人的馬哥。





首先攻擊的是澳洲的海神基地，由於海神基地內的中心據點很近海的關係，所以本人便以潛水艇和魔蟹E進行水路攻擊，在73回合成功佔領海神基地。

處於愛爾蘭的貝爾法基特基地四面環海，只有從空及海兩路攻入，本人利用潛水艇及魔蟹隊首先制服海路，然後才慢慢把旁大的聯邦軍部隊消滅。經過數多個回合終於在80回合佔領了貝爾法斯特。

月神2號及查布羅攻略戰

佔領貝爾法斯特兩部後兩個回合利比路公王與聯邦軍正舉行和平會議，大部份聯邦軍艦隊在阿巴奥集結，本人卻提議攻擊聯邦軍艦隊，把聯邦軍部隊消滅了30%，利比路公王亦因此而死亡。如果加曼沒有死亡的話，利比路公王是不會因這事件而死亡的。事情發生後兩個回合，由於基利亞懷疑基利殺死其父親，以本人便提議逮捕基利亞，逮捕基利亞她的叛意會大大提升，但













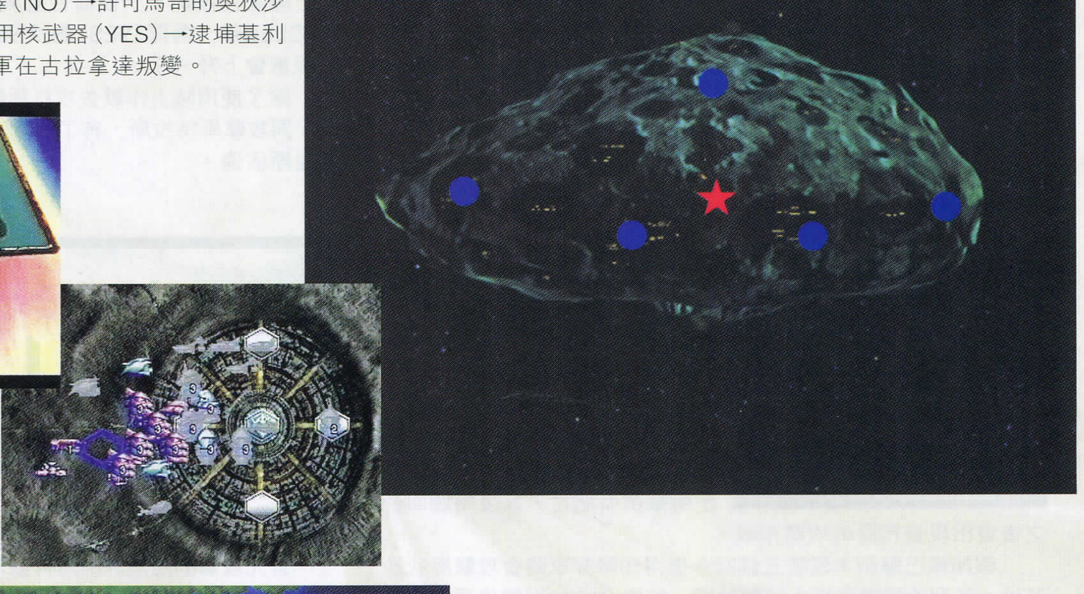


是如果不逮捕在下一回合她會把基利殺掉，而戰爭亦因此而結束。三個回合後接着便是月神2號攻略作戰及查布羅降下作戰。

當基礎技術到了LV8以上基利亞會設立研究新類型人的費拿加機關，當布拉．布開發完成後，基利亞便會向基力申請使用新類型人的實驗，選擇（YES）馬沙的叛意會提升，（NO）基利亞的叛意提升。而在下一步來自木星的新類型人謝利亞便會加入作戰，事件發生後兩回合娜娜亦會加入，而如果能夠以完全勝利或壓倒的勝利而完成後，再開始新遊戲，在娜娜出現的五個回合之後艾路便會加入作戰。當基礎技術到達LV12以上便會研究EXAM SYSTEM，其後須要基力派遣實驗用新類型人，（NO）的話馬利安會加入作戰，（YES）會繼續研究EXAM SYSTEM。下一回合依姆巴申請追蹤博士，許可會繼續進行任務，兩個回合後他繼續申請追蹤，選擇（YES）可開發BD1號及2號機，但依姆巴將會因事故而死亡，而（NO）的話便可開發BD2號機。

隱藏的基利亞正統自護軍！

潛水艦部隊設立選擇（NO）→以大魔支援賴巴（YES→NO）→月面基地的軍備擴張選擇（NO）→許可馬哥的奧狄沙迎擊作戰（YES）→處分馬哥使用核武器（YES）→逮埔基利亞（YES）→下一回合正統自護軍在古拉拿達叛變。



隱藏的馬沙新自護軍！

V作戰追蹤（YES）→援軍要請（NO）→馬沙失去消息→月面基地的軍備擴張（YES）→繼．優性人類生存説（YES）→新類型人實驗批準（YES）→貝爾法斯特佔領後四個回合，馬沙在古拉拿達組織新自護。

擊倒基利亞的正統自護軍完成遊戲便可在新的遊戲中使用，而馬沙的新自護分別會在聯邦軍及自護軍的遊戲MODE出現，要擊倒兩個MODE的新自護方可使用。



自護公國軍部隊一覽表



渣古 1（ザク 1）

耐久力	運動性	移動力
30	8	4
物資	戰消	移消
200	12	2
生產資金	生產資源	生產期間
100	300	2
開發予算	開發期間	搭載
--	--	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--

備註 --



渣古 1/RR（ザク 1/RR）

耐久力	運動性	移動力
50	20	4
物資	戰消	移消
200	20	2
生產資金	生產資源	生產期間
200	300	2
開發予算	開發期間	搭載
--	--	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--

備註 --



渣古2-C型（ザク2-C型）

耐久力	運動性	移動力
40	10	5
物資	戰消	移消
250	15	0
生產資金	生產資源	生產期間
180	400	2
開發予算	開發期間	搭載
--	--	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--

備註 --



渣古2-F型（ザク2-F型）

耐久力	運動性	移動力
48	15	5
物資	戰消	移消
300	15	2
生產資金	生產資源	生產期間
200	400	2
開發予算	開發期間	搭載
2000	4	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	0	0

備註 --



渣古 2/C.A.（ザク 2/C.A）

耐久力	運動性	移動力
65	30	6
物資	戰消	移消
300	32	2
生產資金	生產資源	生產期間
300	400	2
開發予算	開發期間	搭載
--	--	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--

備註 --



渣古 2/S.M.（ザク 2/S.M.）

耐久力	運動性	移動力
72	26	6
物資	戰消	移消
300	25	2
生產資金	生產資源	生產期間
300	400	2
開發予算	開發期間	搭載
1000	1	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	1	0

備註 渣古 2-F 型開發後



渣古2/J.R.（ザク2/J.R.）

耐久力	運動性	移動力
60	34	6
物資	戰消	移消
300	32	2
生產資金	生產資源	生產期間
300	400	2
開發予算	開發期間	搭載
1000	1	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	1	0

備註 渣古 2-F 型開發後



渣古2-J型（ザク2-J型）

耐久力	運動性	移動力
56	15	5
物資	戰消	移消
300	15	2
生產資金	生產資源	生產期間
200	400	2
開發予算	開發期間	搭載
2000	4	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	0	0

備註 渣古 2-F 型開發後



渣古2-S型（ザク2-S型）

耐久力	運動性	移動力
70	20	6
物資	戰消	移消
320	30	3
生產資金	生產資源	生產期間
300	450	2
開發予算	開發期間	搭載
2000	4	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	2	0

備註 渣古 2-F 型開發後



渣古2S/C.A（ザク 2S/C.A.）

耐久力	運動性	移動力
80	40	7
物資	戰消	移消
320	30	3
生產資金	生產資源	生產期間
400	300	2
開發予算	開發期間	搭載
1000	1	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	3	0

備註 渣古 2-S 型開發後



渣古2S/D.Z.（ザク2S/D.Z.）

耐久力	運動性	移動力
100	24	6
物資	戰消	移消
320	30	3
生產資金	生產資源	生產期間
800	900	3
開發予算	開發期間	搭載
--	--	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--

備註 --



沙漠型渣古（デザートザク）

耐久力	運動性	移動力
60	15	5
物資	戰消	移消
300	30	2
生產資金	生產資源	生產期間
250	480	2
開發予算	開發期間	搭載
2000	4	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	2	0

備註 渣古 -J 型開發後



海用型渣古（ザクマリンタイプ）

耐久力	運動性	移動力
40	8	5
物資	戰消	移消
300	25	2
生產資金	生產資源	生產期間
230	450	2
開發予算	開發期間	搭載
2000	4	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	2	1

備註 渣古 2-F 型開發後



渣古CANNON（ザクキャノン）

耐久力	運動性	移動力
55	10	4
物資	戰消	移消
300	30	2
生產資金	生產資源	生產期間
250	500	2
開發予算	開發期間	搭載
200	4	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	3	0

備註 渣古 2-J 型開發後



渣古坦克（ザクタンク）

耐久力	運動性	移動力
30	5	4
物資	戰消	移消
250	25	1
生產資金	生產資源	生產期間
60	100	1
開發予算	開發期間	搭載
1000	2	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	4	2

備註 渣古CANNON及馬基拉飛行砲搭開發後



渣古 2-R1（ザク 2-R1）

耐久力	運動性	移動力
60	25	7
物資	戰消	移消
320	25	3
生產資金	生產資源	生產期間
300	600	2
開發予算	開發期間	搭載
3000	6	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	5	3

備註 渣古 2-F 型開發後



渣古 2-R1A（ザク 2-R1A）

耐久力	運動性	移動力
65	28	7
物資	戰消	移消
350	38	3
生產資金	生產資源	生產期間
320	700	2
開發予算	開發期間	搭載
1500	2	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	6	4

備註 渣古 2-R1A 開發後



渣古 2-R2（ザク 2-R2）

耐久力	運動性	移動力
80	32	8
物資	戰消	移消
400	40	4
生產資金	生產資源	生產期間
500	1000	2
開發予算	開發期間	搭載
3500	6	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	7	6

備註 渣古 2-R1A 型開發後



渣古R1/S.M.（ザクR1/S.M.）

耐久力	運動性	移動力
80	40	8
物資	戰消	移消
320	35	3
生產資金	生產資源	生產期間
400	600	2
開發予算	開發期間	搭載
1000	1	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	5	3

備註 渣古 2-R1 型開發後



渣古 R1A/3S（ザクR1A/3S）

耐久力	運動性	移動力
85	44	8
物資	戰消	移消
350	42	3
生產資金	生產資源	生產期間
420	700	2
開發予算	開發期間	搭載
1000	1	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	5	3

備註 渣古 2R1 型開發後

渣古R2/C.A.（ザクR2/C.A.）





耐久力	運動性	移動力
90	48	8
物資	戰消	移消
400	62	4
生產資金	生產資源	生產期間
650	1000	2
開發予算	開發期間	搭載
1000	1	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	6	4
備註	渣古R1A型開發後	

渣古2-RD4（ザク2-RD4）



耐久力	運動性	移動力
70	32	7
物資	戰消	移消
350	35	5
生產資金	生產資源	生產期間
500	800	2
開發予算	開發期間	搭載
3000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	8	5
備註	大魔開發後	

渣古2A「NC」（ザク2A「NC」）



耐久力	運動性	移動力
75	16	4
物資	戰消	移消
300	100	2
生產資金	生產資源	生產期間
500	1500	3
開發予算	開發期間	搭載
6000	4	0
基礎技術	MS技術	MA技術
10	10	10
備註	月神2號攻略作戰實行後	

渣古2-FZ型（ザク2-FZ型）



耐久力	運動性	移動力
80	20	6
物資	戰消	移消
350	30	3
生產資金	生產資源	生產期間
500	450	2
開發予算	開發期間	搭載
4000	8	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	13	0
備註	渣古2-F型開發後	

老虎-A型（グフ-A型）

耐久力	運動性	移動力
70	18	6
物資	戰消	移消
320	30	2
生產資金	生產資源	生產期間
300	600	2
開發予算	開發期間	搭載
3000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	6	0
備註	渣古2-J型開發後	

老虎B/P型（グフB/P型）



耐久力	運動性	移動力
98	28	6
物資	戰消	移消
350	40	2
生產資金	生產資源	生產期間
500	850	2
開發予算	開發期間	搭載
3000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	6	0
備註	老虎A型開發後	

老虎-B型（グフB型）



耐久力	運動性	移動力
85	22	6
物資	戰消	移消
350	35	2
生產資金	生產資源	生產期間
350	750	2
開發予算	開發期間	搭載
2000	4	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	7	0
備註	老虎B/P型開發後	

老虎-C型（グフ-C型）



耐久力	運動性	移動力
100	12	4
物資	戰消	移消
380	35	3
生產資金	生產資源	生產期間
350	1000	2
開發予算	開發期間	搭載
2000	4	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	7	0
備註	老虎B/P型開發後	

老虎-H型（グフH型）



耐久力	運動性	移動力
60	32	7
物資	戰消	移消
350	50	4
生產資金	生產資源	生產期間
450	800	2
開發予算	開發期間	搭載
2000	4	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	7	5
備註	老虎B/P型開發後	

大魔（ドム）



耐久力	運動性	移動力
120	25	7
物資	戰消	移消
400	25	7
生產資金	生產資源	生產期間
600	900	3
開發予算	開發期間	搭載
3000	8	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	8	0
備註	老虎-H型開發後	

加大魔（リシクドム）



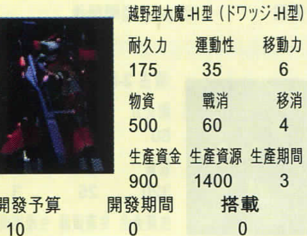
耐久力	運動性	移動力
120	25	7
物資	戰消	移消
400	50	3
生產資金	生產資源	生產期間
600	900	3
開發予算	開發期間	搭載
1500	2	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	9	0
備註	大魔開發後	

越野型大魔（ドワッジミ）



耐久力	運動性	移動力
130	28	6
物資	戰消	移消
450	55	3
生產資金	生產資源	生產期間
700	1000	3
開發予算	開發期間	搭載
3500	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	9	0
備註	大魔開發後	

越野型大魔-H型（ドワッジ-H型）



耐久力	運動性	移動力
175	35	6
物資	戰消	移消
500	60	4
生產資金	生產資源	生產期間
900	1400	3
開發予算	開發期間	搭載
10	0	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	10	0
備註	越野型大魔開發後	

綠勇士-S型（ゲルググ-S型）



耐久力	運動性	移動力
185	36	7
物資	戰消	移消
400	50	4
生產資金	生產資源	生產期間
1000	1500	3
開發予算	開發期間	搭載
4500	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	11	0
備註	渣古2-R2型開發後	

綠勇士-A型（ゲルググ-A型）



耐久力	運動性	移動力
150	30	7
物資	戰消	移消
400	45	3
生產資金	生產資源	生產期間
700	1500	3
開發予算	開發期間	搭載
6000	8	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	12	0
備註	綠勇士-S型開發後	

綠勇士-B型（ゲルググ-B）



耐久力	運動性	移動力
160	42	8
物資	戰消	移消
420	60	5
生產資金	生產資源	生產期間
1200	1800	3
開發予算	開發期間	搭載
3500	4	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	12	0
備註	綠勇士-A型開發後	

綠勇士CANNON（ゲルググキャノン）



耐久力	運動性	移動力
170	30	5
物資	戰消	移消
420	65	3
生產資金	生產資源	生產期間
1200	2000	3
開發予算	開發期間	搭載
3500	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	12	0
備註	綠勇士-A型開發後	

紅勇士/C.A.（ゲルググ/C.A）



耐久力	運動性	移動力
195	50	8
物資	戰消	移消
400	50	4
生產資金	生產資源	生產期間
1500	1500	3
開發予算	開發期間	搭載
1500	1	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	11	0
備註	綠勇士-S型開發後	

紅勇士/J.R.（ゲルググ/J.R.）



耐久力	運動性	移動力
180	52	9
物資	戰消	移消
420	60	5
生產資金	生產資源	生產期間
1800	1800	3
開發予算	開發期間	搭載
1500	1	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	12	0
備註	綠勇士-B型開發後	

藍勇士/A.G.（ゲルググ/A.G.）



耐久力	運動性	移動力
210	45	8
物資	戰消	移消
400	50	4
生產資金	生產資源	生產期間
1500	1500	3
開發予算	開發期間	搭載
1500	1	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	11	0
備註	綠勇士-S型開發後	

強人/P型（ギャン/P型）



耐久力	運動性	移動力
220	36	6
物資	戰消	移消
350	40	3
生產資金	生產資源	生產期間
1000	1000	3
開發予算	開發期間	搭載
5000	10	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	11	0

備註　老虎/P型開發後

強人（ギャン）



耐久力	運動性	移動力
120	28	6
物資	戰消	移消
350	30	3
生產資金	生產資源	生產期間
600	900	2
開發予算	開發期間	搭載
6000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	12	0

備註　強人/P型開發後

京寶梵（ケンプファー）



耐久力	運動性	移動力
260	56	9
物資	戰消	移消
390	70	5
生產資金	生產資源	生產期間
2000	3000	3
開發予算	開發期間	搭載
8000	12	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	14	0

備註 --

伊利多TX（イフリートTX）



耐久力	運動性	移動力
250	45	8
物資	戰消	移消
450	80	5
生產資金	生產資源	生產期間
1500	2200	3
開發予算	開發期間	搭載
4000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	9	0

備註　EXAM研究實行

BD-2/N.S.



耐久力	運動性	移動力
290	52	7
物資	戰消	移消
450	100	5
生產資金	生產資源	生產期間
2500	3200	3
開發予算	開發期間	搭載
5000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
10	10	10

備註　盜取聯邦軍的BD-2

愛爾蘭魔蟹（ゴシグ）



耐久力	運動性	移動力
100	10	4
物資	戰消	移消
500	50	5
生產資金	生產資源	生產期間
350	800	2
開發予算	開發期間	搭載
3000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	4	3

備註　海用型渣古開發後

高級愛爾蘭魔蟹（ハイゴシグ）



耐久力	運動性	移動力
70	28	7
物資	戰消	移消
350	35	3
生產資金	生產資源	生產期間
600	650	3
開發予算	開發期間	搭載
5000	8	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	10	6

備註　斯古開發後

龜霸（アッガイ）



耐久力	運動性	移動力
60	18	6
物資	戰消	移消
300	20	2
生產資金	生產資源	生產期間
250	350	2
開發予算	開發期間	搭載
2000	4	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	5	2

備註　海用型渣古開發後

魔蟹（ズゴツク）



耐久力	運動性	移動力
90	22	6
物資	戰消	移消
350	30	3
生產資金	生產資源	生產期間
500	700	3
開發予算	開發期間	搭載
4000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	6	3

備註　斯古開發後

魔蟹-S型（ズゴツク-S型）



耐久力	運動性	移動力
120	26	6
物資	戰消	移消
350	40	3
生產資金	生產資源	生產期間
600	700	3
開發予算	開發期間	搭載
3000	4	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	7	3

備註　魔蟹開發後

紅魔蟹/C.A.（ズグツク/C.A.）



耐久力	運動性	移動力
140	40	7
物資	戰消	移消
350	40	3
生產資金	生產資源	生產期間
700	700	3
開發予算	開發期間	搭載
1000	1	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	7	3

備註　魔蟹-S開發後

魔蟹E（ズゴツクE）



耐久力	運動性	移動力
150	30	7
物資	戰消	移消
350	45	3
生產資金	生產資源	生產期間
750	750	3
開發予算	開發期間	搭載
5000	8	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	7	3

備註　魔蟹-S開發後

雙面蟹（ゾック）



耐久力	運動性	移動力
300	15	6
物資	戰消	移消
600	80	5
生產資金	生產資源	生產期間
1000	1500	4
開發予算	開發期間	搭載
5000	8	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	7	7

備註 --

自護號（ジオング）



耐久力	運動性	移動力
280	60	9
物資	戰消	移消
600	70	5
生產資金	生產資源	生產期間
3000	5000	4
開發予算	開發期間	搭載
12000	12	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	13	12

備註　布拉．布羅開發後

完美自護號（P·ジオング）



耐久力	運動性	移動力
400	45	8
物資	戰消	移消
600	80	6
生產資金	生產資源	生產期間
4000	6000	4
開發予算	開發期間	搭載
15000	6	
基礎技術	MS技術	MA技術
0	15	15

備註　自護開發

阿沙姆（アッザム）



耐久力	運動性	移動力
600	15	4
物資	戰消	移消
800	90	6
生產資金	生產資源	生產期間
2000	5000	4
開發予算	開發期間	搭載
5000	8	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	0	5

備註 --

渣古尼羅（ザクレロ）



耐久力	運動性	移動力
300	35	8
物資	戰消	移消
500	50	5
生產資金	生產資源	生產期間
1000	2000	3
開發予算	開發期間	搭載
4000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	0	7

備註　阿沙姆開發後

魔爪（ビグロ）



耐久力	運動性	移動力
400	48	10
物資	戰消	移消
600	60	7
生產資金	生產資源	生產期間
2500	4000	4
開發予算	開發期間	搭載
5000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	0	8

備註　渣古尼奧開發後

紅蟹（グラブロ）



耐久力	運動性	移動力
700	25	8
物資	戰消	移消
700	70	6
生產資金	生產資源	生產期間
2500	4000	4
開發予算	開發期間	搭載
6000	6	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	0	9

備註　魔抓開發後

魔霸（ビグ。ザム）



耐久力	運動性	移動力
999	10	4
物資	戰消	移消
999	255	10
生產資金	生產資源	生產期間
9999	9999	5
開發予算	開發期間	搭載
18000	12	0
基礎技術	MS技術	MA技術
0	0	10

備註　阿沙姆開發後

布拉·布（ブラウ。ブロ）




耐久力	運動性	移動力
500	35	9
物資	戰消	移消
700	80	6
生產資金	生產資源	生產期間
3000	5000	4
開發予算	開發期間	搭載
8000	8	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	0	12

備註 布拉他格機關設立

愛美號（エルメス）



耐久力	運動性	移動力
450	40	9
物資	戰消	移消
600	80	7
生產資金	生產資源	生產期間
5000	4000	4
開發予算	開發期間	搭載
10000	10	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
0	0	13

備註 布拉·布

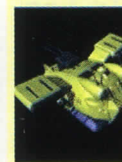
馬基拉攻擊戰車（マサラアタック）



耐久力	運動性	移動力
15	6	4
物資	戰消	移消
200	20	1
生產資金	生產資源	生產期間
30	80	1
開發予算	開發期間	搭載
1500	2	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
2	0	0

備註 --

基路浦（ギャロップ）



耐久力	運動性	移動力
350	5	5
物資	戰消	移消
6000	50	3
生產資金	生產資源	生產期間
1000	3000	3
開發予算	開發期間	搭載
4000	4	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
3	0	0

備註 --

丹布迪級（ダブデ）



耐久力	運動性	移動力
500	0	4
物資	戰消	移消
850	80	5
生產資金	生產資源	生產期間
2000	6000	4
開發予算	開發期間	搭載
6000	6	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
4	0	0

備註 --

多寶（ドップ）



耐久力	運動性	移動力
10	12	5
物資	戰消	移消
200	12	4
生產資金	生產資源	生產期間
30	55	1
開發予算	開發期間	搭載
1500	2	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
1	0	0

備註 --

多寶CUSTOM（・ドップカスタム）



耐久力	運動性	移動力
25	30	6
物資	戰消	移消
200	15	5
生產資金	生產資源	生產期間
80	55	1
開發予算	開發期間	搭載
1000	1	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
2	0	0

備註 多寶開發後

多達爾GA（ドダイGA）



耐久力	運動性	移動力
20	8	5
物資	戰消	移消
280	50	5
生產資金	生產資源	生產期間
60	140	1
開發予算	開發期間	搭載
1500	2	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
3	0	0

備註 --

多達爾YS/渣古（ドダイYS/ザク）



耐久力	運動性	移動力
60	8	5
物資	戰消	移消
300	35	8
生產資金	生產資源	生產期間
400	540	2
開發予算	開發期間	搭載
1000	2	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
5	0	0

備註 渣古２多達爾 GA 開發後

多達爾YS/老虎（ドダイYS/ザク）



耐久力	運動性	移動力
80	8	5
物資	戰消	移消
350	45	8
生產資金	生產資源	生產期間
450	890	2
開發予算	開發期間	搭載
3000	4	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
11	0	0

備註 多達爾YS及老虎-B開發後

斯基尼/渣古（スキウイレ/ザク）



耐久力	運動性	移動力
60	8	2
物資	戰消	移消
300	60	6
生產資金	生產資源	生產期間
500	600	2
開發予算	開發期間	搭載
3000	4	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
7	0	0

備註 渣古尼奧及渣古 2-F 型開發後

雷公（ルッグン）



耐久力	運動性	移動力
10	10	5
物資	戰消	移消
250	12	3
生產資金	生產資源	生產期間
40	90	1
開發予算	開發期間	搭載
2000	2	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
4	0	0

備註 --

卡多魯（ガドル）



耐久力	運動性	移動力
15	12	5
物資	戰消	移消
200	15	4
生產資金	生產資源	生產期間
50	80	1
開發予算	開發期間	搭載
--	--	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
--	--	--

備註 --

司歌（ジツコ）



耐久力	運動性	移動力
40	8	5
物資	戰消	移消
350	35	5
生產資金	生產資源	生產期間
100	250	1
開發予算	開發期間	搭載
2500	2	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
7	0	0

備註 --

大水牛（ガウ）



耐久力	運動性	移動力
250	5	4
物資	戰消	移消
700	80	8
生產資金	生產資源	生產期間
1500	4000	3
開發予算	開發期間	搭載
4500	6	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
5	0	0

備註 --

寶落美落（ファルメル）



耐久力	運動性	移動力
250	8	7
物資	戰消	移消
600	30	7
生產資金	生產資源	生產期間
2000	3000	3
開發予算	開發期間	搭載
2000	2	0
基礎技術	MS 技術	MA 技術
4	0	0

備註 --

嶄新號（ザンジバル）



耐久力	運動性	移動力
350	14	9
物資	戰消	移消
700	40	10
生產資金	生產資源	生產期間
3000	4000	4
開發予算	開發期間	搭載
8000	6	8
基礎技術	MS 技術	MA 技術
7	0	0

備註 --

古歌（ユーコー）



耐久力	運動性	移動力
350	10	9
物資	戰消	移消
700	25	6
生產資金	生產資源	生產期間
1500	2500	2
開發予算	開發期間	搭載
3000	6	5
基礎技術	MS 技術	MA 技術
5	0	0

備註 加利福尼亞洲佔據

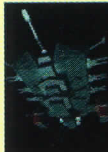
馬多打（マシドアングラー）



耐久力	運動性	移動力
500	14	8
物資	戰消	移消
850	35	8
生產資金	生產資源	生產期間
2500	4000	3
開發予算	開發期間	搭載
5000	6	8
基礎技術	MS 技術	MA 技術
6	0	0

備註 古歌開發後

多路士（ドロス）



耐久力	運動性	移動力
999	5	5
物資	戰消	移消
999	40	15
生產資金	生產資源	生產期間
9999	9999	6
開發予算	開發期間	搭載
2000	15	15
基礎技術	MS 技術	MA 技術
8	0	0

備註 --

自護公國軍登場角色一覽表



基力（ギレン）
大將

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	11	10	8	4	6	4
上升	1	1	1	1	1	1

多茲魯（ドズル）
中將

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	8	8	6	2	8	5
上升	1	1	1	1	1	1

基利亞（キシリア）
少將

NT	艦	MA	MS
--	○	○	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	8	8	6	2	8	5
上升	1	1	1	1	1	1

加曼（ガルマ）
大佐

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	6	5	0	6	6	6
上升	2	2	1	1	1	1

公斯哥（コンスコン）
少將

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	5	6	6	3	4	3
上升	1	1	1	1	1	1

多雲高（トワニング）
大佐

T	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	2	4	3	3	2	2
上升	1	1	1	1	1	1

巴母（バロム）

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	6	4	4	3	4
上升	1	1	1	1	1	1

馬哥（マ・クベ）
大佐

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	3	8	6	8	4	5
上升	1	1	1	1	1	1

馬沙（シャア）
少佐

NT	艦	MA	MS
B	○	○	○
覺醒	飛	車	
B	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	9	9	8	10	10	10
上升	1	1	1	1	1	1

娜娜（ララァ）
少尉

NT	艦	MA	MS
A	×	○	○
覺醒	飛	車	
C	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	6	4	3	4	10	11
上升	1	1	1	1	1	1

謝利亞（シャリア・ブル）
大尉

NT	艦	MA	MS
C	○	○	○
覺醒	飛	車	
A	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	7	2	6	8	9
上升	1	1	1	1	1	1

杜能（ドレン）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	5	3	5	4	2
上升	1	1	1	1	1	1

太蒙（デニム）
曹長

NT	艦	MA	MS
--	×	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	3	3	3	4	3	2
上升	1	1	1	1	1	1

星（ジーン）
軍曹

NT	艦	MA	MS
--	×	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	1	2	2	2	4	3
上升	1	1	1	1	1	1

史利達（スレンダー）
軍曹

NT	艦	MA	MS
--	×	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	0	1	3	2	2	1
上升	1	1	1	1	1	1

賴巴（ランバ・ラル）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	8	8	10	11	6	5
上升	1	1	1	1	1	1

夏夢（ハモン）
一般

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	7	2	4	5	4
上升	1	1	1	1	1	1



高立巴
（クランプ）
中尉

NT	艦	MA	MS
--	○	×	×
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	6	4	6	4	4
上升	1	1	1	1	1	1



阿高斯
（アコース）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	1	3	3	4	5	3
上升	1	1	1	1	1	1



告支（コズン）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	2	2	4	5	4	3
上升	1	1	1	1	1	1



佳雅（ガイア）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	5	6	8	8	8	8
上升	1	1	1	1	1	1



奧迪加
（オルテガ）
中尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	0	2	10	9	6	4
上升	1	1	1	1	1	1

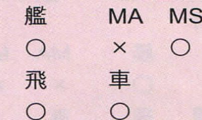


馬殊（マッシユ）
中尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	3	4	6	6	8	7
上升	1	1	1	1	1	1





家姆（ガデム）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	○	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	5	4	6	3	2
上升	1	1	1	1	1	1



布（ブーン）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	3	6	6	5	5	3
上升	1	1	1	1	1	1



多古威
（トクワン）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	5	3	3	7	8
上升	1	1	1	1	1	1



他米多利
（デミトリー）
曹長

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	0	2	2	3	6	5
上升	1	1	1	1	1	1



西姆（シムス）
中尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	2	3	1	1	2	1
上升	1	1	1	1	1	1

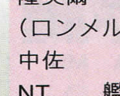


紅鼻（アカハナ）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	0	4	2	3	4	6
上升	1	1	1	1	1	1





多亞（ドアン）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

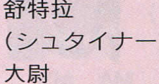
	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	3	2	7	9	4	3
上升	1	1	1	1	1	1

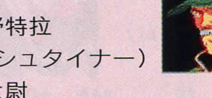


隆美爾
（ロンメル）
中佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	8	8	6	5	4
上升	1	1	1	1	1	1





舒特拉
（シュタイナー）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	×	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	5	9	4	6	7	5
上升	1	1	1	1	1	1





賈圖（ガトー）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	6	7	7	10	9	9
上升	1	1	1	1	1	1

比達（ビッター）
少將

NT	艦	MA	MS
--	○	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	8	9	8	6	6	3
上升	1	1	1	1	1	1

巴列（バーニイ）
伍長

NT	艦	MA	MS
--	×	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	2	1	2	2	2
上升	1	1	2	2	2	2

白狼
（S・マシナガ）
中尉

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	8	8	9	9	6	6
上升	1	1	1	1	1	1

尊尼・雷德
（J・ライデン）
少佐

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	6	6	6	8	10	10
上升	1	1	1	1	1	1

奇馬（ケリィ）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	5	4	5	4	7	8
上升	1	1	1	1	1	1

絲瑪（シーマ）
少佐

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	8	3	6	8	8
上升	1	1	1	1	1	1

米沙（ミーシャ）
少尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	3	3	6	7	4	3
上升	1	1	1	1	1	1

愛娜（アイナ）
一般

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	3	2	4	5	6
上升	1	1	1	1	1	1

基亞斯
（ギニアス）
少將

NT	艦	MA	MS
--	○	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	8	5	0	0	4	4
上升	1	1	0	1	1	1

達拉斯
（デラース）
大佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	9	10	5	5	5	4
上升	1	1	1	1	1	1

瑪利安
（マリオン）
少尉

NT	艦	MA	MS
C	×	○	○
覺醒	飛	車	
A	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	7	0	0	0	9	9
上升	1	1	1	1	1	1

魔利（ノリス）
大佐

NT	艦	MA	MS
--	○	×	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	4	8	8	8	6	4
上升	1	1	1	1	1	1

依姆巴
（ニムバス）
大尉

NT	艦	MA	MS
--	×	○	○
覺醒	飛	車	
--	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	3	5	8	10	5	8
上升	1	1	1	1	1	1

告斯古・艾路
（クスコ・アル）
中尉

NT	艦	MA	MS
B	×	○	○
覺醒	飛	車	
B	○	○	

	魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
初期	8	2	1	8	9	10
上升	1	1	1	1	1	1



攻略：赤目黑龍（鳴謝：G＋犬之介）
魔鬼終結者TAZ

スーパーロボット大戦F 完結編

SUPER ROBOT WARS FINAL
超級機械人大戰 F 完結篇 完全攻略第 2 篇

SRPG　製造商：BANPRESTO　發售日期：發售中　售價：6800日圓
MEM　記憶：198（SYSTEM）．89（EACH SAVE）
SEGA SATURN

共通劇情　第 49 話　巨大化朱露
ハイパージェリル

勝利條件：打倒朱露或敵方全滅
失敗條件：對聯邦軍部隊（黃色）進行攻擊或我軍全滅

為了要得到聯邦的信任，亞寶想出當聯邦的正規軍出時，隆巴納隊便撤退，這樣做不單可以表明隆巴納隊的忠心，而且亦表明目標只是泰坦斯，此舉也可打擊泰坦斯的威信。

另一方面，愛莉突然有一種非常不安的感覺，而這種感應正是來自一個擁有強大奧拿力量的紅髮女子。座間翔立刻便想到這人可能會是朱露。就在這時，敵人又再次來犯……

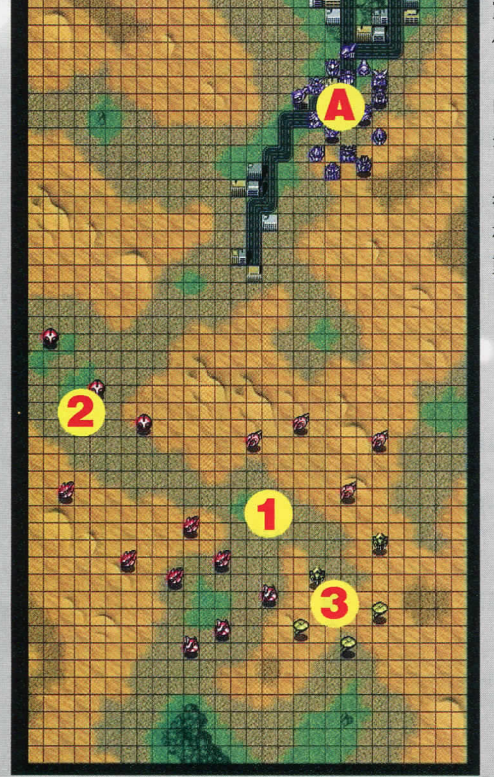
在這話之中，聯邦軍原來是與德雷格軍聯手的，但依亞寶之前所言，這戰只會以德雷格軍為目標，布拉度亦下令各人絕對不可以向聯邦軍開火。戰鬥一開始，玩者可以先派一些有高機動性和殺傷力大的機體向前方的數部百士圖攻擊，他們先將敵機的HP大大削弱之後，再使用有地圖砲的機體將他們解決。如是者，在地圖砲的支援之下，主隊便可以集中攻擊在戰場下方的敵人，同時亦可以將朱露等三人消滅。不過，當朱露被擊落之後，驚異的事便發生在眾人面前，因為朱露憑着奧拿力量，竟然開始巨大化起來……

巨大化後的利柏根雖然HP非常高，不過，其攻擊力和命中率也沒有因此而有顯著的上升，所以只要以有魂的機體和駕駛者作連續的多次攻擊，便必定能將7其擊毀；只要德雷格軍被全部消滅，一同出現的聯邦軍也會自動撤退。

戰鬥結束後，座間翔因為朱露巨大化的事而感十分苦惱，因為也不知自己能否制御自己的奧拿力量。當個人被憎恨、忿怒和驕傲所蒙蔽時，他難保自己會否像朱露一樣……而在泰坦斯方面，雖然連接多次的失敗，但因為已成功阻延了隆巴納隊的行動，所以對於要盡快找到多利茲這件事上，還算是成功的。

機體資料

機體	資料
我軍初期機體（A）	
自選 1 艘戰艦	
自選 15 部機體	
敵軍初期機體（1）	
利柏根	（飛）　LV.41
利柏根	（阿里）LV.41
利柏根	（朱露）LV.41
貝利斯	（兵士）LV.39 × 5
百士圖	（兵士）LV.38 × 4
敵軍初期機體（2）	
登龍	（兵士）LV.38 × 3
貝利斯	（兵士）LV.39
敵方（黃色）初期機體（3）	
卡普斯利 MA	（兵士）LV.40 × 2
亞斯曼 MA	（兵士）LV.40 × 2
亞斯曼 MA	（兵士）LV.39





■Z高達的重擊是可以打破奧拿護罩的。

■ZZ高達的重砲也是非常強的武器。

■面對聖戰士，亞寶的特殊能力依然非凡。



共通版面　第 50 話　救出多利茲

トレージの救出

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：敵方到達多利茲住所/ 我軍全滅

機體資料

機體	駕駛員	等級	備註
我軍初期機體（A）			
戈侖號	（愛莉）		
翼霸	（座間翔）		
飛翼高達	（希羅）		
Z 高達	（嘉美尤）		
密達斯	（花園麗）		
死神高達	（狄奧）		
沙漠高達	（卡多魯）		
重武裝高達	（多諾華）		
我軍 NPC 機體（B）			
艾亞利斯	（莉狄）		
敵方初期機體（1）			
亞歷山大	（法斯古）	LV41	強化部件：BIO SENSOR
卡普斯利（MS）	（泰坦斯兵）	LV38 × 3	
亞斯曼（MS）	（泰坦斯兵）	LV38 × 2	
拜亞蘭	（泰坦斯兵）	LV39 × 2	
卡普斯利（MA）	（泰坦斯兵）	LV38	
亞斯曼（MA）	（泰坦斯兵）	LV38	



■嘉美尤等已經知道了科的所在。

■《高達W》之中的機體均有着強大戰力。

為了要洗脱叛賊的罪名，隆巴納隊唯一可以做的便是要揭穿泰坦斯的陰謀，然而口講無憑，使隆巴納隊進也不成，退也不成，不過，有一個人可以幫助隆巴納隊脱離這樣的困境，他便是多利茲准將，只有他才能有資格指證泰坦斯，然而他現在正於歐洲的布魯塞爾。為了要迎接多利茲，一小隊的隆巴納隊成員便乘戈侖號出發往布魯塞爾。然而希羅對這個多利茲似乎不大信任，所以他也決定參加這次的行動。

在前往布魯塞爾的途中，嘉美尤在花園麗口中得知現時科．姆菈莎美正在隆巴納隊的保護之中，所以他非常高興，而且決定在任務結束之後便往接她回來。這時，雷達上出現敵人的縱影，於是戰鬥開始。

這場戰鬥對玩者來説是極之不利的，因為敵人是比較接近多利茲的所在位置，而且敵軍方面有兩部移動力非常高的拜亞蘭專門前往對付多利茲，所以玩者亦要以同等的力量與之抗衡，而隊中唯一這種力量的便是翼霸了，因為翼霸除了有高的移動力之外，亦有非一般的殺傷能力，所以以它來截擊這兩部拜亞蘭是最適合不過的。

至於其他的敵人方面，由於戰力不是太強橫的關係，所以應該不是大問題的，不過，最大的問題是出於本身的部隊，由於在自軍之中差不多全部也是地面的機體，只有翼霸、密達斯、飛翼高達和Z高達是可以飛行的，而當中的翼霸亦已有任務，餘下的密達斯戰鬥力又不足，所以Z高達和飛翼高達便要負起「前鋒」的任務。因為這緣故，要好好的利用Z高達和飛翼高達的長處——高迴避能力來對付敵人。

至於敵軍最強的戰艦亞歷山大，其攻擊力其實不足為懼，然而其防禦能力非常驚人，所以要花下一些時間來將它擊破，所以玩者最好還是先將所有的敵機引到自己的攻擊範圍，將亞歷山大留到最後才處理，這是最上算和精明的做法。

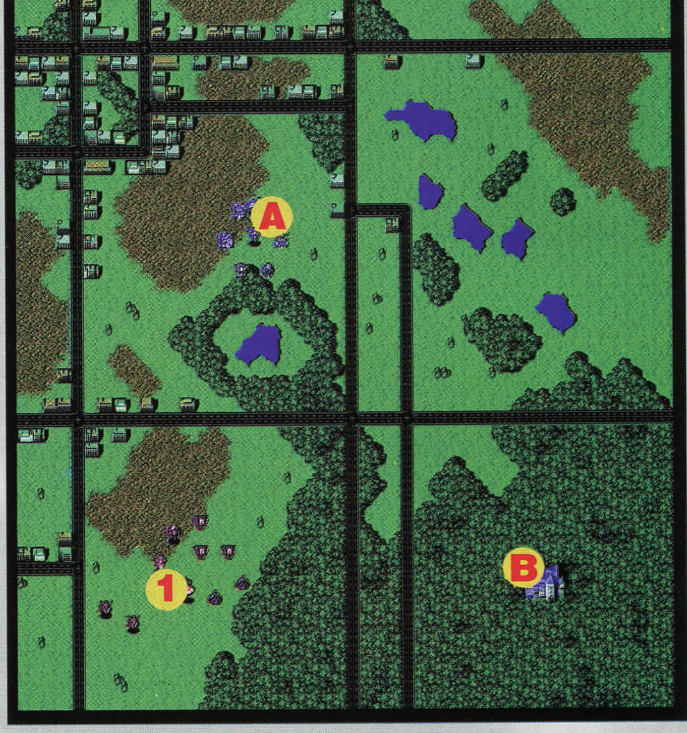
■多利茲便是在這大屋之內。



■翼霸的優秀回避能力在這話之中重要作用。



■下方的兩部拜亞蘭是用來狙擊多利茲的，要先對付。





共通版面　第51話　多利茲・站起來
トレージ、立つ


■在拉度正在遊説多利茲發表演說。

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：敵方到達發射站／我軍全滅

隆巴納隊將多利茲救出後，極之希望他能發表演說，因為只有這樣才能揭穿泰坦斯的真正的陰謀，然而，多利茲仍是未能作出最後的決定……另一方面，佐米托夫知道了多利茲被救的事後，也開始擔心起來，不過，斯洛哥想出了一個十分好的方法，便是反過來利用議會打擊隆巴納隊，所以泰坦斯的大軍決定馬上前往約翰內斯堡。這樣看來，泰坦斯和隆巴納隊也希望利用議會來達到自己的目的，約翰內斯堡似乎將會變成大戰的場地呢！

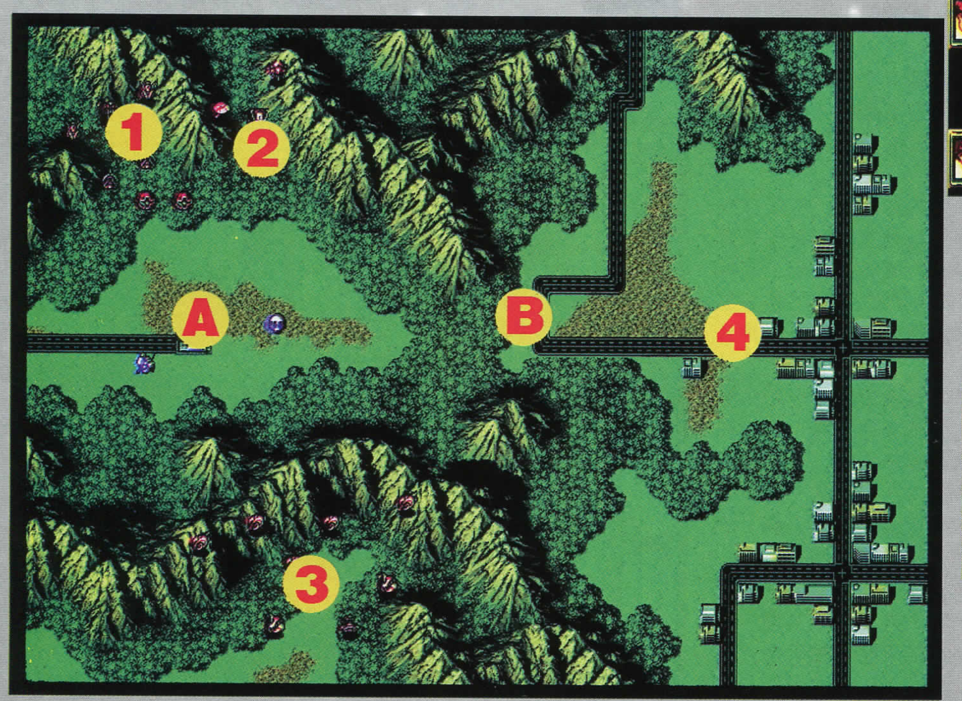
雖然戰事一觸即發，不過，捷度等人仍然是一樣的貪錢，所以當比查和莫度通知捷度他們發現了一部完好無缺的「舊渣古」之後，他便毫不考慮的前往舊渣古的所在地，怎料敵人竟然在這地方出現……

由於只得捷度一個人，所以看似是非常難打的一場戰鬥，不過，其實捷度的舊渣古和雅露的積根是不用作太多的戰鬥的，因為援軍會在第2回合出現，所以只要在一開始時，將兩部機體移到發射站之上，便可以抵受所有攻擊，最多也是一小的傷害，完全不會危及性命的。

在這話之中，最危險的時間便是在敵方增援出現的那回合，因為捷度的妹妹莉娜私自將ZZ高達駛出，所以所有的隊員也要保護她，而且要將ZZ高達安全的送到捷度手上，只要ZZ高達一到達舊渣古旁，捷度便可以換上ZZ高達上作戰。只要捷度能換上ZZ高達，這話便應該可以安全渡過的，不過，有一點是要小心記着的，便是在出擊機體之中一定要有多些「幸運」的人物，因為在這話的戰鬥之中，敵方會有3艘戰艦出現，而且不會中途撤退，所以，這是「搵錢」的最好機會。除了戰艦之外，聖戰士中的機體也是有一定價值的，在裏不妨使用多些如CYBERSTAR類型的機體出場，MAP兵器加上幸運，是可以賺到不少錢的。至於敵方的增援方面，根本不用太擔心，因為在救捷度的時候，差不多所有人已到達非常前的位置，所以在敵增援出現時，應該不會受到任何的影響。

機體資料

機體	駕駛員	等級	強化部件
我軍初期機體（1）			
舊渣古	（捷度）		
積根	（雅露）		
敵方初期機體（A）			
多哥斯・基亞	（法斯古）	LV42	
拜亞蘭	（泰坦斯兵）	LV39 × 2	
亞斯曼	（泰坦斯兵）	LV38 × 2	
大魔 II	（泰坦斯兵）	LV38 × 2	
敵方初期機體（B）			
亞斯曼	（泰坦斯兵）	LV38	
卡普斯利（MS）	（泰坦斯兵）	LV38	
卡普斯利（MA）	（泰坦斯兵）	LV38	
敵方初期機體（C）			
韋域士號	（德雷格）	LV43	強化部件：APOGEE MOTOR
利柏根	（兵士）	LV40 × 2	
百士圖	（兵士）	LV38 × 5	
我軍增援機體（B）（第2回合我軍順序）			
ZZ高達	（莉娜）		
自選戰艦一艘			
自選機體12部			
敵方增援機體（D）			
格哥力號	（貝撒特）	LV42	強化部件：PSYCHO FRAME
拉靈	（托度）	LV41	
拉靈	（尼頓）	LV41	
登龍	（兵士）	LV39 × 7	




■捷度等人又在做一些令人擔心的事了！

■法斯古的目標是發射站。

■真感動！妹妹送上ZZ高達。

■這戰艦是這話的「肥羊」之一。



共通版面　第52話　多蒙之危機！！SUPER MODE發動

ドモンの危機！！スーパーモード発動！？

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：多蒙被擊倒

戰事之後隆巴納隊到了補給，之後便要向南美出發，因為隆巴納隊的下一個目的地是有船塢的加拉加斯，當多蒙聽到這地方之後，有着非常大的反應，原來他一直以來修練的地方基亞娜高原便是在加拉加斯的旁邊，所以多蒙順道到這地方看一看，亦想為自己的前路找出一點的光。由於隆巴納隊也要時間來收集情報，所以多蒙有數日時間留在基亞娜高原。

當多蒙和玲到達基亞娜高原之後，多蒙竟然他的師匠東方不敗亦在這裏，二人一碰頭，多蒙便問及有關惡魔高達的事，然而，東方不敗又怎會這麼輕易説給多蒙知道，再加上駕駛惡魔高達的是多蒙的哥哥，焦急的多蒙便在不知不覺間，在憤怒的驅使下發動了閃光高達的SUPER MODE……

當多蒙發動了SUPER MODE後，戰鬥便正式開始，因為發動了SUPER MODE，所以閃光高達戰鬥力是會增加了不少的，而且還會增加一招有非常大破壞力的「SHINNING FINGER SWORD」，在這裏如果東方不敗的尊者高達被削去一半或以下的HP時，他便會立刻撤退，所以如果玩者不想久戰的話，大可以用一記配合熱血的「SHINNING FINGER SWORD」，這樣，便可以使東方不敗便會立刻撤退，之後，敵方的增援便會出現。

敵方的增援雖然只有2人，但是這2人其實是非常有來頭的，他們在GUNDAM FIGHT之中也算是多蒙的勁敵，就連他們所駕駛的機體也是大有來頭的，他們分別是四天王之中的天劍絕刀和獅王爭霸，這兩部機體的攻擊力是非常的大，天劍絕刀尤其是多蒙最大的勁敵，因為多蒙的閃光高達是陸戰的機體，面對空戰比較優勝的天劍絕刀，是絕對處於不利位置的。

舒柏茲和玲會在天劍絕刀和獅王爭霸出現後到達，其中攻擊力比較強的是舒比路高達，可是，昇華高達的對空攻擊也是相當重要的，所以這2人也不是完全沒有用的。當敵增援其中一部的HP被削至一半又或者是死亡，另外一部也會撤退，所以最好全力集中攻擊一部，免至空手而回。



機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
閃光高達S	（多蒙）	
敵方初期機體（1）		
尊者高達	（東方不敗）	LV43
敵方增援機體（2）（東方不敗逃走後）		
高達天劍絕刀	（米基羅）	LV41
高達獅王爭霸	（卓普文）	LV41
我軍增援機體（B）（敵增援出現後）		
舒比路高達	（舒柏茲）	
昇華高達	（玲）	
我軍增援機體（C）（第2回合我軍順序）		
美少女高達	（亞路比）	



■多蒙希望到以前的修練地一行。

■同出一門的武功又怎會有用呢？

■新的招式「SHINNING FINGER SWORD」。

■亞路比本來是找多蒙比試的。

■天劍絕刀的攻擊是非常多姿多采的。

鐵球取得方法：在「玻璃王國」一話之中，會有3部鐵球的NPC機體出動的，只要在過版之時仍有一部生存着，這樣便可以得到這部機體了。



共通版面　第53話　基亞娜高原的修行

キアナ高地の修行

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：多蒙被擊倒



因為多蒙不和他決鬥，亞路比一怒之下便離開了，本來多蒙應去找她回來，不過現在已沒有時間了，現在最要做的事便是要修練到「明鏡止水」的境界，否則便一定不能打倒東方不敗。在舒柏茲的指導之下，多蒙開始在基亞娜高原的修行，可惜多蒙的進境似乎不大……

舒柏茲利用「死」的感覺便多蒙領悟到真正的平靜之心，使他成功的完成了「明鏡止水」的修練，剛巧東方不敗再次出現，不過他今次是和惡魔高達一同前來的，在東方不敗的挑撥之下，多蒙本來不能冷靜下來，幸得舒柏茲之助，終能發動真正的「SUPER MODE」。當尊者高達被閃光高達重擊後，他便會與惡魔高達退開，戰鬥會由敵方的增援負責。

在真正的戰鬥時，閃光高達以正常狀態出戰，戰鬥力亦會變回原狀，在初期的戰鬥之中多蒙3人要對付非常多的敵人，而下方飛行的敵人只有昇華高達有十足把握對付，可惜其弓箭只有3發，如果胡亂使用的話……事實上，這裏的敵人基本上是一定要由多蒙3人對付的，所以真的要死命一拼呢！由於版初的EVENT，舒柏茲的HP其實所餘無幾，所以要好好的為他補一補。

這話的增援會在右上方出現，所以對多蒙等人沒有太大的的幫助，反而玩者應該使用這些增援機體來對付尊者高達和惡魔高達。至於在下方的敵人，其實只要派出兩三部機體對付便可以了！至於尊者高達及惡魔高達，一定要先對付尊者高達，因為如果惡魔高達被消滅的話，東方不敗便會逃走，而因為惡魔高達在每回合之後也會回復少許的HP，所以要速戰速決！

過版之後，因為閃光高達使用過度，所以終於也支持不住倒了下來，幸而胡路比少尉將最新研製的機體送來，神高達便成為了多蒙的新機。

機體資料

我軍初期機體（A）			
閃光高達	（多蒙）		
舒比路高達	（舒柏茲）		
昇華高達	（玲）		
敵方初期機體（1）			
尊者高達	（東方不敗）	LV43	強化部件：花狄瑪
惡魔高達	（京二．卡殊）	LV43	強化部件：新超合金Z
敵方初期機體（2）			
戰鬥獸古拉多利奧	（人工知能改）	LV40 × 2	
戰鬥獸奧比路斯	（人工知能改）	LV40 × 2	
機械恐龍沙古	（人工知能改）	LV40 × 2	
敵方初期機體（3）			
機械獸捷路巴 M9	（人工知能改）	LV39 × 3	
機械獸亞布度拉 U6	（人工知能改）	LV39 × 2	
機械獸史巴露達 K5	（人工知能改）	LV39 × 2	
機械恐龍贊吾 II	（人工知能改）	LV39 × 2	
菈莉 X1	（人工知能改）	LV39 × 2	
敵方初期機體（4）			
機械恐龍巴度	（人工知能改）	LV39 × 4	
機械獸多諾斯 D7	（人工知能改）	LV39	
機械獸達布拉斯 M2	（人工知能改）	LV39	
機械獸加拉達 K7	（人工知能改）	LV39	
我軍增援機體（B）（第4回合我軍順序）			
鐵甲萬能俠	（兜甲兒）		
CYBASTER	（安藤正樹）		
自選戰艦 1 艘			
自選機體 8 部			



■現在多蒙要勤加修練。



■舒柏茲的特訓使多蒙有所領悟。



■舒柏茲為多蒙硬擋了一招。

■達到明鏡止水境界的多蒙終可發動SUPER MODE。

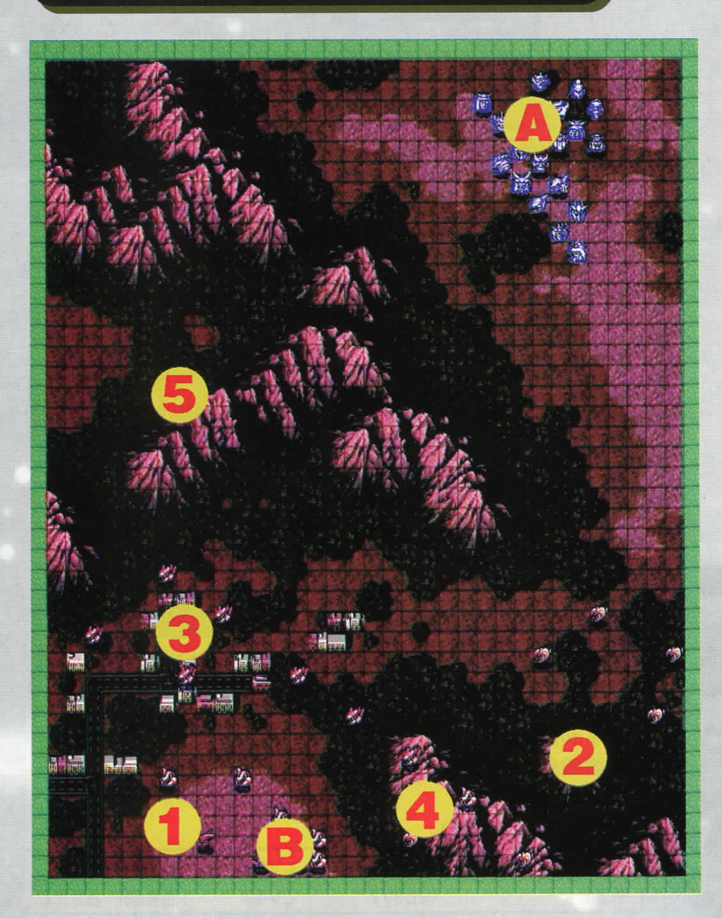


■惡魔高達的攻擊真是……難睇！

分歧劇情　第54話　波士頓日落西沉

ボストンに陽は暮れて

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅



受到多利茲演說的影響，在泰坦斯部開始產生了動搖。可是在查布羅裡面，對佐米托夫忠心耿耿的份子正打算和隆巴納隊決一死戰。此外，德雷格軍因為失去了泰坦斯這靠山之後，便活躍於北美洲域。現在，德雷格軍又在攻擊波士頓，於是布拉度便下令全速趕往波士頓。

為了自己的故鄉，托特請求德雷格停止攻擊，可是德雷格不對托特予以理睬。最後，托特決定自己一個人對抗德雷格軍。隆巴納隊到達了波士頓之時，因為部隊出現的地點實在和托特相距得太遠了，所以在首段的戰鬥之中，托特只能「食自己」。幸好他本身的能力頗高，所以應不會有問題的。而在隆巴納隊前往和托特會合的途中，只有黑騎士和德雷格是比較難對付的。

至於敵人的增援部隊，則會在左上方的位置出現，而最好的戰法便是「不戰而勝」，因為這敵人的回避力非常高，所以如果要每次也使用必中的話實在是太浪費了，因此要先使用必中，然後在敵陣之中任人攻擊，因為有必中的幫助，所以敵人真是「自己攞嚟衰」！

除了德雷格外，現在貝撒特亦有可能隨時作出同樣的破壞行動，因此隆巴納隊的情報網正密切監視着拜士頓淵洞的軍隊的動向。而在查布羅的斯諾哥，則正和佐米托夫及法斯古商討着應付隆巴納隊的事……

如果在玩者在這話之後得不到托特的話，便要留意是否做漏了以下的任何一件事：

i) 在《F》的「浮上」中以座間翔說得托特；
ii) 在這集中的「惡意的奧拿」中以瑪菲和座間翔說得托特（二人也要）；
iii) 在「多利茲．站起來」一話中以座間翔說得托特。
iv) 在這話之中托特要捱到4回合！

機體資料

我軍初期機體（A）			
自選1艘戰艦			
自選最多17部機體			
我軍初期機體（B）			
拉靈	（托特）	LV.43	
敵軍初期機體（1）			
韋域士號	（德雷格）	LV.44	對BEAM COATING
加拉巴	（黑騎士）	LV.42	燃料倉S
利柏根	（兵士）	LV.40 × 5	
敵軍初期機體（2）			
百士圖	（兵士）	LV.40 × 4	
敵軍初期機體（3）			
貝利斯	（兵士）	LV.40 × 4	
敵軍初期機體（4）			
貝利斯	（兵士）	LV.40	
利柏根	（兵士）	LV.40	
百士圖	（兵士）	LV.40 × 2	
敵軍增援機體（5）（第四回合敵軍順序）			
布普利	（美緻）	LV.42	
史普利加	（朮迪）	LV.43	
瑞華士	（兵士）	LV.40 × 8	



■說話完畢之後托特便會變成NPC人物！



■小心托特的「自行攻擊」，隨時也會「意外身亡」！



■托特變成NPC人物之後便身陷險境之中！

■敵方的援軍正好在我軍前方出現，不妙！



■托特終於被說服了！



分歧劇情　第54話　　超越托特

ビヨン・ザ・トッド

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：自軍全滅

雖然多利茲的演説非常有效，不過布拉度仍然未有十足的把握發動進攻。而時田收到最新的情報，泰坦斯一些的部隊已開始投降，不過在佐米托夫身邊仍然有一些非常忠心的精英部隊和親信，所以最後布拉度也決定暫時不作主攻。

另外有一項重要情報，泰坦斯部隊和德雷格之間產生不和……本來這是要小心的研究一下的問題，不過在華盛頓方面傳來發現了雷格部隊的消息，加上渣布羅方面沒有任何消滅，所以布拉度決定先趕往華盛頓。

本來托特是不用出戰的，但是由於他極力要求德格雷，最後他也答應了。在這話之中，戰鬥基本上是分為3部份的，先是左方，接着上方的，最後便是正上方的軍主力，不過，在中央出現的敵增援是異常的厲害，除了有8部瑞華士之外，更有朮迪和美緻，所以最好還是待他們出現之後才全力谷上去。

其實大也可以一開始便谷上去的，之不過這樣便會非常的危險，除了敵增援的問題之外，敵方的主隊的戰鬥力其實並不太差的，除非隆巴納隊之中的機體和人物也得到非常好的強化，否則這樣做的結果只有一個——「死」！當托特第一次被擊倒後便會「HYPER化」，其HP會大幅提升，玩者最好先作出準備，待他死了第一次之後又要再死多一次！



■托特希望能夠出戰。

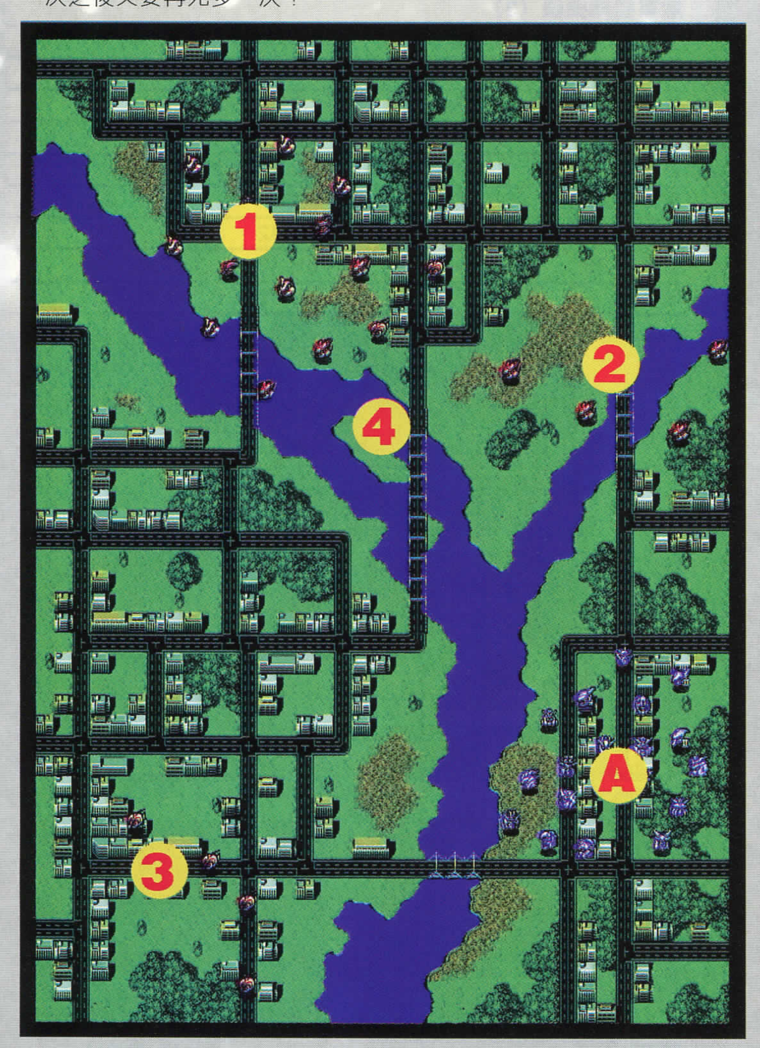
■敵方的戰力是相當強橫。

■對付沒有遠距離攻擊的聖戰士，飛翔砲確是一流。

■Z高達亦是這話的主攻機體之一。

■托特HYPER化！

■聖戰士對聖戰士，翼覇沒有絶對優勢。



機體資料

我軍初期機體（A）			
自選戰艦1艘			
自選機體18部			
敵方初期機體（1）			
韋域士號	（德雷格）	LV44	
拉靈	（托特）	LV43	強化部件：超合金Z
加拉巴	（黑騎士）	LV42	
利柏根	（兵士）	LV40 × 6	
貝尼斯	（兵士）	LV40 × 3	
百士圖	（兵士）	LV40 × 2	
敵方初期機體（2）			
貝尼斯	（兵士）	LV40 × 4	
敵方初期機體（3）			
百士圖	（兵士）	LV40 × 4	
敵方增援機體（4）（第3回合敵順序）			
史普利加	（朮迪）	LV43	
布普利	（美緻）	LV42	
瑞華士	（兵士）	LV40 × 8	

科・姆拉莎美取得方法：在「救出多利茲」一話之中，在7回合之內將法斯古打倒（如在第8回合也未能將法斯古打倒，科便會被他帶走），成功的話，在宇宙編的「無限力依狄傳説」之中，科便會在駕駛者之中出現，而且會在EVENT之中出戰；而在地上編的「被精算的過去，之後……」之中，科便會自動在駕駛員列表之中出現（以後也可以自由使用）。



真實型　第55話　　新力量

新しい力

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

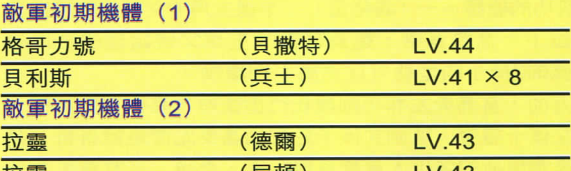
生日果是有着數，因為主角的新機HUCKBEIN便是其父親送給他的生日禮物。當時主角收到迪斯拿拉比研究所的通訊，說是有些特別的事要通知她。原來其父親為他準備了一份非常特別的生日禮物，便是研製成功的新主角機（真實系：HUCKBEIN/ 超級系：轟格殊）。

另一方面，當嘉美尤和花園麗在市鎮中漫步時，遇上了一個自稱是嘉美尤妹妹的少女露莎美。雖然她拿出一張照片來，相中的人又真的有點像嘉美尤，不過……剛巧，新亞加瑪發出召集信號，嘉美尤等唯有別過露莎美而回到艦上。

在這場的戰鬥中，除了有貝撒特軍之外，更有菈娜所率領的泰坦斯軍，這次他們竟然聯手來阻截隆巴納隊的行動，不過，人總會有私心的，尊尼在心中其實另有打算的，他期望貝撒特軍能先削弱隆巴納隊的力量，然後便坐收漁人之利。然而，這樣的想法反而使隆巴納隊變成最終的得益者。只要實行逐個擊破的戰略，先將右下方的三部貝利斯和拉靈消滅，其他的機體則全力向上方的貝撒特進行攻擊。

當貝撒特軍被消之後，便輪到泰坦斯了，主角亦會在這時駕着新機體前來增援。在泰坦斯中以尊尼等人駕駛的四部班特實力最高，他們的HP是比一般兵士所駕駛的為高，所以必須在一回合之內將他們消滅，否則後患無窮。至於其他的敵人之中，只有拜亞蘭是比較難應付的，其餘的根本不用太過在意。

菈娜和格靈哥的死，使尊尼下定決心和斯諾哥聯手，籌劃日後的復仇行動；而在查布羅的佐米托夫，正派出了特別部隊前往香港執行一項特別的任務，另一方面，他也察覺到在泰坦斯之中，有不少人已經受到多利茲演説的影響而使軍心不穩。



■貝撒特似乎不大想和泰坦斯合作的。

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選1艘戰艦		
自選最多18部機體		
敵軍初期機體（1）		
格哥力號	（貝撒特）	LV.44
貝利斯	（兵士）	LV.41 × 8
敵軍初期機體（2）		
拉靈	（德爾）	LV.43
拉靈	（尼頓）	LV.43
拉靈	（加拉美迪）	LV.43
貝利斯	（兵士）	LV.41 × 3
敵軍初期機體（3）		
班特	（菈娜）	LV.43
班特	（尊尼）	LV.43
班特	（格靈哥）	LV.43
班特	（瑪雅）	LV.43
卡普斯利MS	（泰坦斯兵）	LV.40 × 2
拜亞蘭	（泰坦斯兵）	LV.40 × 4



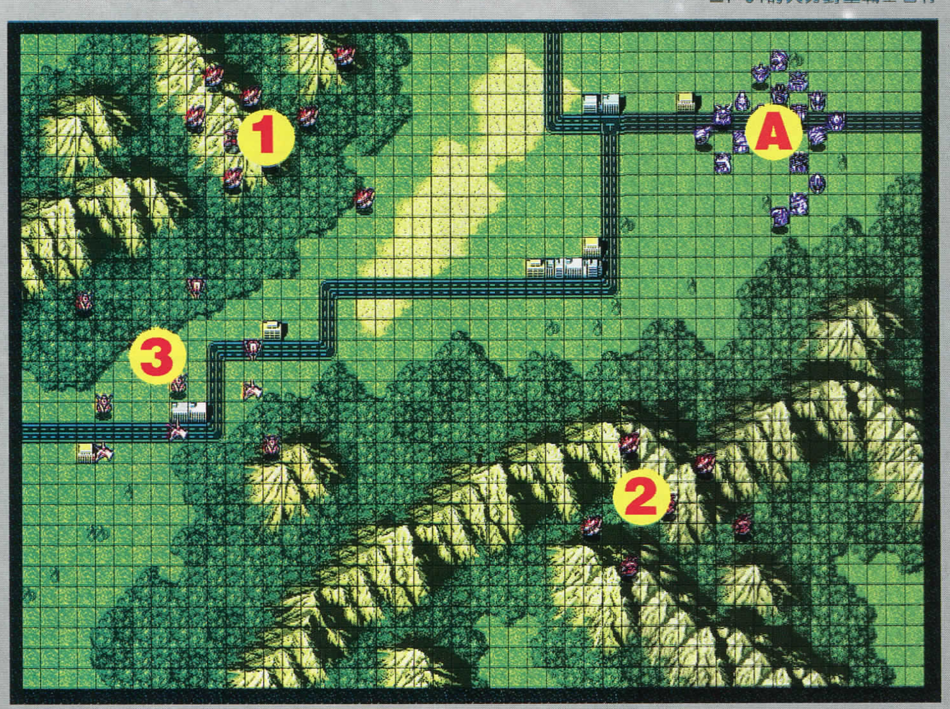
■F-91的火力對聖戰士也有一定作用的。

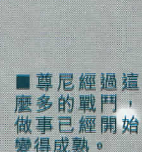


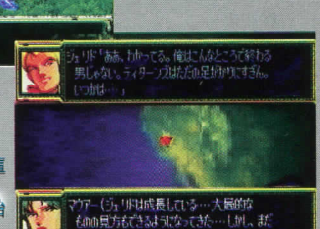
■一般的兵士竟然傷害翼覇，看來敵人也真是不弱。



■古華多羅的特殊能力在這些場合真是十分有效。







■尊尼經過這麼多的戰鬥，做事已經開始變得成熟。

特殊生日EVENT發生條件：當玩者在開始《超級機械人大戰F完結編》之時，在主角生日設定之中改上EVA人物之生日日期便會有這些特殊EVENT出現。



超級系 第55話 完成！超鬥士



■主角收到父親給他的禮物——新機體！

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：自軍全滅

在這話的戰鬥開始之前，在狄斯拉＝拉希研究來了一位人員，原來這人是主角的父親派來的，目的是要送一件東西給主角，當主角到格納庫時，他看到了一部非常奇怪的機體，原來這便是新研成功的機體——「轟格雷」，不過主角的父親沒有隨機來到，只是留下一盒錄音帶，這轟格雷是主角父親給他的生日禮物，這新機的3種不同型態可以適應不同環境。

另一方面，當嘉美尤和花園麗在行街街時，嘉美尤突然被一個奇怪的女孩子纏着，這個女孩子更聲稱嘉美尤便是她哥哥，原來這人便是泰坦斯的強化人駕駛員露莎美，不過，其實嘉美尤只是和露莎美手中的相中人有些相似而已。突然，隆巴納隊有集合命令，當露莎美聽到隆巴納隊這名稱時，忽然面色立時一沉，就這樣二人便和露莎美分手了。最後，隆巴納隊測到了格哥力號的位置，它現在正位處加里福尼亞，於是布拉度便立刻發出前往加里福尼亞的命令。

在這場戰事之中，隆巴納隊可謂三面受敵，敵人的方位分別是正前方、左下方和正下方，而最強橫的敵人均來自大下方的泰坦斯部隊，當中那4隻戰鬥力強橫的班特的HP數字是比一般的高出不少，這是因為駕駛者的問題，而駕駛這4部機體的人包括了菈娜和尊尼，而其中的尊尼和瑪雅均可2回移動，所以這二人是要優先「解決」的。而這戰之中看似非常不利的形勢其實是真正的優勢才對，因為敵方的部隊之間存有心病，所以每次只會有一隊的兵上來攻擊，而泰坦斯的部隊是會留到其他的同伴被消滅後才移動的，而至於泰坦斯的部隊，因為要留到最後才出動，所以暫時可以不理他們，專心對付其他的敵機，不過，當泰坦斯移動之後，便一定要先消滅以上提及過的班特，因為他們多留一回合，隆巴納隊便會更加危險。在戰鬥結之後，玩者記着要好好的改造主角的新機——「轟格雷」！



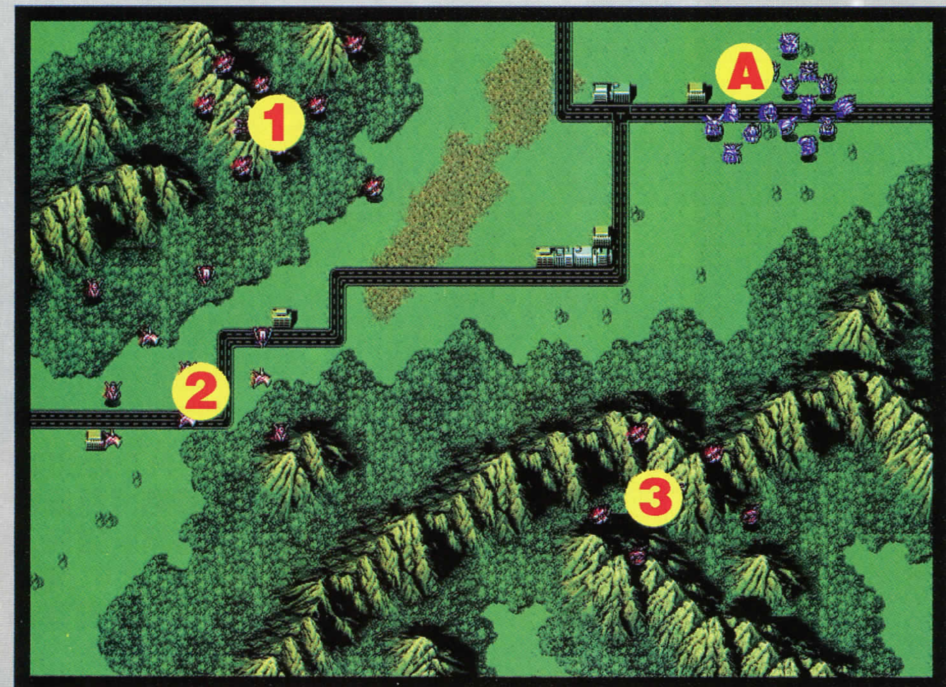
■轟格雷的不同形態。



■嘉美尤等遇上了露莎美。

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選戰艦1艘		
自選機體15部		
敵方初期機體（1）		
格哥力號	（貝撒特）	LV44
貝尼斯	（兵士）	LV41 × 8
敵方初期機體（2）		
班特	（尊尼）	LV43
班特	（格靈哥）	LV43
班特	（瑪雅）	LV43
班特	（菈娜）	LV43
拜亞蘭	（泰坦斯兵）	LV40 × 4
卡普斯利	（泰坦斯兵）	LV40 × 2
敵方初期機體（3）		
拉靈	（德爾）	LV43
拉靈	（加拉美迪）	LV43
拉靈	（朮迪）	LV43
貝尼斯	（兵士）	LV41 × 3
自軍增援機體（B）（第4回合自軍順序）		
轟格殊	（主角）	





■尊尼打算利用貝撒特，然後實行漁人得利。



■有MAP兵器，冇有怕！



Klaymen Klaymen ~ Neverhood之謎

救救泥膠城 唔識教到識答問大會

By：Nash





上回由怪傑介紹了開頭一小部份的攻略，今期就由小弟教埋大家如何爆機啦！有乜唔明，即管開聲問啦，答到你識為止！

1. 過了海螺之門那條橋，左面的顯示屏有何用？

答：這是日後一個重要機關的謎底哦，先依次序抄下這顯示屏的符號吧！總共十二個，可不要抄漏哦！(咦？！第十二個好像有點異樣...)



2. 而右面的屋內盤子裏的一塊塊東西又是什麼？

答：這個是一個簡單的配對遊戲，只需照着泥膠背面的凹凸圖案，將它們一個一個的拼回去就可以了。(如果錯了的話就會全部掉下來重新來過，總之多試幾次吧！)

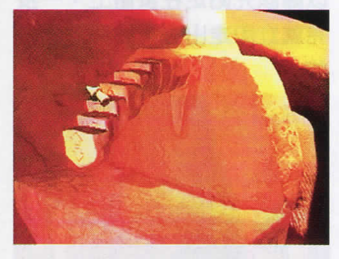


3. 屋子出面的大砲又是什麼回事？

答：不用理什麼，即管先按一下紅色的發射鍵吧！就這樣，面前那湖的出水口便會的被炸掉，於是裏面的水就全都流乾了！

4. 既然湖水已經去掉了，我怎樣可以下去？

答：記得剛才山泥膠磚砌出來的槓桿嗎？只需調查一下它，把它推下去便可以使橋變成階梯，進入湖底了。



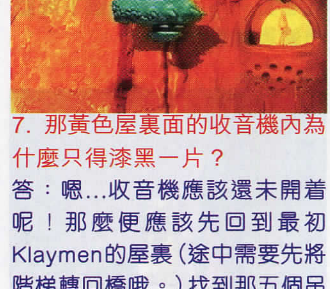
5. 那裏有一個洞口有很多牌的，要調查一下嗎？

答：千萬不要呀！！！會立即GAME OVER的呀！這就是遊戲手冊中提及的唯一一個會死的地方了！



6. 那輛綠色的車要去那兒的呀？又有什麼地方要留意的呢？

答：乘着那車車可以到達以下幾個地方：一.)左面上方找到一個像鐘的收音機，可要記着那些音樂哦！二.)屋頂有一個可以向內望的窗子；三.)右上方有一塊大砲記念碑；四.)盡頭是掘頭路，而途中的一個窗子中會見到三支試管，先試試記下它吧！



7. 那黃色屋裏面的收音機內為什麼只得漆黑一片？

答：嗯...收音機應該還未開着呢！那麼便應該先回到最初Klaymen的屋裏(途中需要先將階梯轉回橋哦。)找到那五個吊環，然後拉一下(只拉一下好了！)最近門口那一個環吧！這便可以開着收音機了！



8. 為什麼要只拉一下？

答：在這遊戲中的機關很多都是「一次開、一次關」系統的，所以，多按的話只會令自己更多麻煩。

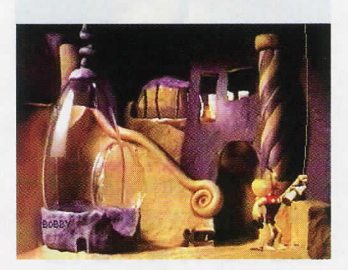
9. 收音機是開着了，那又怎樣？右面的門還是開不了耶...

答：可曾記得乘坐綠色車時，在左上方見到的收機大鐘嗎？還記得那些音樂嘛？對啦，把屋裏的收音機調至一樣音樂便行了！



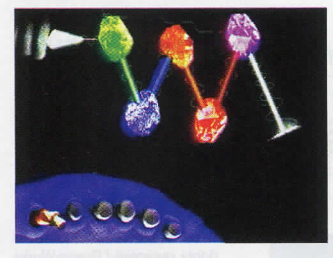
10. 這房裏漆黑一片的，只見一個玻璃罩，究竟是什麼一回事？

答：第一件事當然是開燈啦！畫面右面有一條繩，拉一下它便可以開着電燈啦！咦！見到玻璃罩外有一個英文字BOBBY哦...



11. 為什麼進入玻璃罩後什麼都沒有發生哦？

答：玻璃罩內的光槍可要把電燈關掉才可正常運作哦！關掉電燈後，利用紅色的按鈕一按便會見到光束打到水晶，然後折射到右方收集了。



12. 到現在仍是什麼東西都未發生哦...

答：記得剛才在外面見到的「BOBBY」嗎？它就是代表了「Blue、Orange、Blue、Blue和Yellow」呀...所以按白色的鈕將那些水晶轉成「藍橙藍藍黃」的次序便可以啦！再按一下紅色鈕...噢...Klaymen被那激光縮小了！



13. 吓？Klaymen變成這麼細小，我想要回原大的，怎辦？

答：好簡單，先讓Klaymen看一下窗口右邊的試管，記下各試管的容量，然後走到中下方的小實驗室去，依照剛才的份量再調一杯出來飲便行了。



14. 好，我的Klaymen已經變回原大了，現在應到哪裏？

答：唉...誰個叫你將Klaymen變回呀？現在應將Klaymen縮小再走到窗口左面的小洞去啦（經右下方的小洞）（看不清？先開燈看清楚才關燈吧！）。

15. 在這間房也有小實驗室哦，但是正確配方為何？

答：可曾記得乘坐綠色車車時走到右下方的窗子裏看見的試管嘛？如果忘記了的話，就多走一趟吧。將那個份量開成藥水飲，Klaymen就可變回原大啦！



16. 但是，我怎樣才可以離開這兒呀？

答：現在Klaymen要做的，就要找到一個泥像，從它頭上的按鈕打開機關（它的位置甚為隱密，是在柱子和柱子之間的，可要用心找哦！），將梯子放下來，Klaymen便可往上走了。



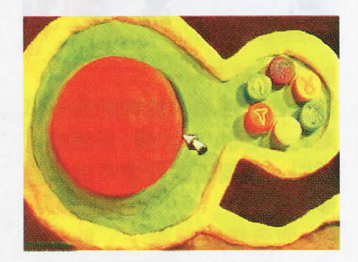
17. 我上到上面的房間了，又可以怎樣？

答：這　有兩個地方可以選擇：走出露台使用空間轉移器或者拉一下上方的拉環下降回玻璃罩的房間。



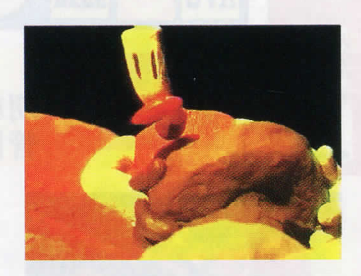
18. 空間轉移器是怎樣操作的呀？

答：空間轉移器右邊有六個按鈕，分別代表六個地方，而閃着的則是Klaymen那時可以到達的地方，按一下地方鍵後再按左邊的大紅色鍵便可出發啦！



19. 我已經被轉移到一處好像什麼也沒有的地方，我應該要做什麼呀？

答：可注意到有一處有一條鎖鏈繫着的地方嗎？一經調查後，Klaymen便會耗盡九牛二虎之力去拉掉鎖鏈的栓子，就這樣，兩塊原為合在一起的大陸便從新合併了！



20. 然後我可到哪裏去呀？

這時空間轉移機應有兩按鈕閃着的，一顆是回到露台去的，另一顆是到另一個新的地方去，可不用我多說了吧...

21. 我終於到了一個紅色的房間了，為什麼我想出門時總被石門夾到？

答：那門是會自動關上的，所以應該先站定在按鈕上，一按完就立即走出去，時間是剛好的。



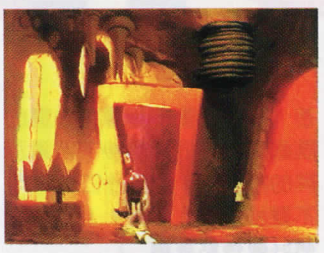
22. 我在那裏找到一個不斷打出怪符號的顯示屏，那是用做什麼的？

答：可記得在大砲側的密碼顯示器嗎？那兒的密碼正是這裏的解答啦！但要記得，在那十二個符號中呢，有一個的聲音在記錄時是特別不同的，而那一個的符號就是假的...而正確的就應該是在十二個未出現過的那一個了。正確輸入後Klaymen便會進入到一個特別房間去。



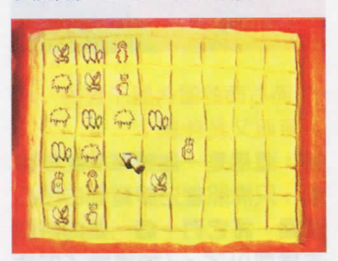
23. 在黃色的屋中有一隻正吃芝士的老鼠，我可以怎樣對待他呢？

答：那老鼠嘛...Klaymen只要一腳踏下地上的按鈕時便會被吸到別處去，而究竟到了哪兒呢？遲些才告訴你啦！



24. 在黃色屋右面的一格格是做什麼的呀？

答：那就是「神經衰弱」（即是「釣魚」配對）遊戲了，只要一對一對的將牌揭開就可以啦...還有，可要記下每一個圖案出現的次數哦，日後一定有用呢！



25. 那麼，左面的「老鼠洞」遊戲又是什麼回事？

答：看似很難對付哦，是嘛？事實也不是那樣難呢，只需看着老鼠的尾巴，它擺到那一邊的話，便往另一邊的方向走便行啦！



26. 老鼠的謎題已經解決了，但裏面的又是什麼回事？

答：裏面有一部幻燈機嘛，現在可以姑且看一看，總之要記



着這　有一個幻燈機吧！



27. 在紅色的磨菇屋裏又是什麼回事？

答：在屋中有一個好像磨菇的東西，Klaymen一調查它後便將它扭呀扭…結果屋子愈扭愈低… Klaymen也只可以走到另一邊而進入了一間黃色的地鼠小屋。



28. 在黃色的地鼠屋中…我被地鼠拋到地下去了，怎麼辦？

答：不用怕，Klaymen現在的地方很安全呢！看見畫左方的螢光符號嗎？是不是好面熟呢…抄下它吧！跟着Klaymen可以坐空間轉移器往別處了。



29. 我到了一個到處到是綠色的地方…我又可以做些什麼呢？

答：那兒差不多什麼也沒有，但是有一個控制台，嗯，是用來控制熊啤啤的方向的。而當中的問題…如果已經完成了第24題提及的「神經衰弱」遊戲的話，相信絕對不是問題吧！成功了的話，機械人的視線會被吸引到另一邊呢！



30. 我好像到處也去過了…但是下一步應該往哪兒呢？

答：既然沒有新地點，就回去露台吧！經露台回到遊戲開端的紅色車車位置，駕駛紅車車可以找到一個房間並找到一把鎖匙呢！

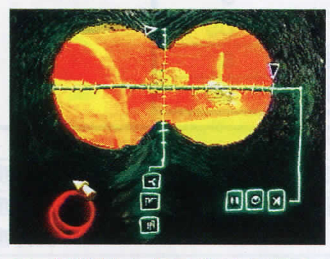


31. 怎樣回去呀？我離開不了收音機的屋哦…

答：只要將收音機較回至最原本位置便可以將左面的右門重開了！

32. 終於拿到了鎖匙啦！然後又怎樣呢？

答：這時可以到大砲那兒輸入正確的垂直及水平座標的密碼，密碼是什麼？垂直的就在「H」歷史館的下層中（要關燈才可看見），而水平的…看第28條問題吧。輸入了之後，將兩個標都較至另一邊（拉上及推右）然後開炮，就會打中機械人的了！（若只是擦過他的旁邊的話，這一定是還未完成第29題的事了！）



33. 把機械人炸了後又如何？

答：當然是去看看他啦！這裏會有一段有趣的片呢，可不要錯過哦！

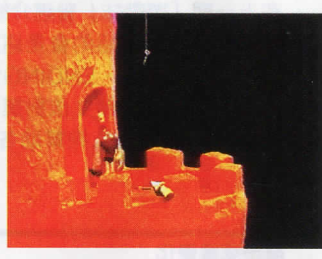


34. 當可以再控制Klaymen時已不知身處何方了，我又可以怎麼辦呀？

答：當然是繼續冒險啦！（筆者在騙稿費中）

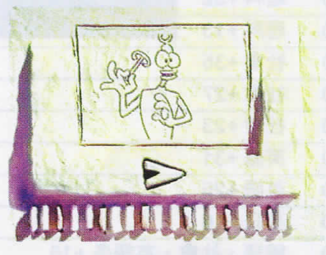
35. 我在紅色拱門入面的露台上見到一把鎖匙吊在半空，該怎麼辦？

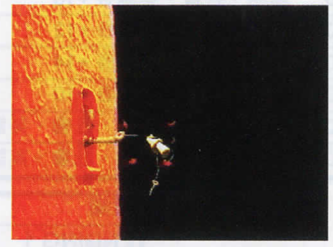
答：遲些會知道的了！先到別處冒險吧！



36. 在一度紅色門的升降機後面的房間有什麼事要做？

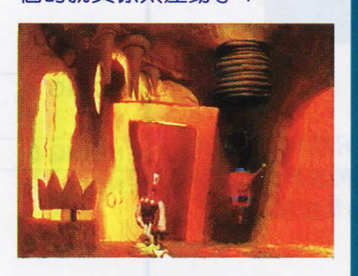
答：在這裏可以將齊集了錄影帶重播（遊戲到這　時應該已經集齊所有帶的了），在看完整個故事之後可以得到鎖匙哦！另外，望出窗外把氣球刺之後…不用我多說了吧！





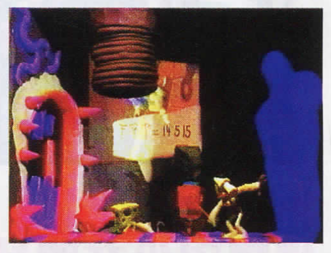
37. 我到了一個鋸齒形門口的房，要做些什麼呢？

答：這裏的老鼠是否非常面熟呢！不錯，牠就是23題中的老鼠啦！在這裏有一個地方是被黑影遮了的，還記得幻燈機嘛？…說到這裏，還不知要怎個的就真係太差勁了！



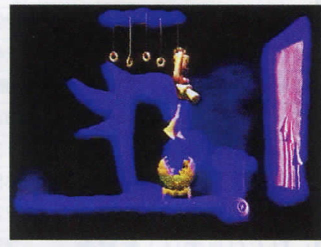
38. 幻燈機影着的數字…意味着什麼呢？

答：這就是相對鎖匙的適當匙孔哦！將全部都插好之後門就會開了！



39. 如果要食人花只拉着第二個環就不能開門，而只拉第四個環呢，又不能放下踏板…究竟應該怎樣？

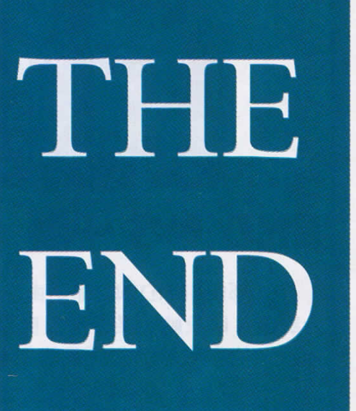
答：哈哈…試試將花推到第五個環下試試吧！



最終問：究竟我應將皇冠怎樣處理呢？

最終答：如果將它戴到皇帝頭上就會出最好結局，而獨吞的話就會Bad Ending…要怎樣就要視乎閣下如何取捨了！









個人教授～La Lecon Particuliere

TEXT：怪傑

STG	製造商：MYCON	發售日：發售中（4月9日）
MEM	售價：5800日圓 容量：CD-ROM	記憶：2 BLOCK

PlayStation

做家庭教師的秘訣

在上一期「遊戲誌」曾經介紹過這遊戲的玩法、資料和需要知道的東西，而今期介紹的會是這遊戲的其他各項資料，好像有禮物對少女的參數變化、ENDING分析、各女孩的特殊EVENT、女孩的學科分析、對教授女孩對策和其他會影響女孩參數的資料等等。希望以下的資料能夠幫助各玩者。

禮物對少女的參數變化

參考書系列	價格	學科成績變化	BUY
文意理解の技術	2800	國語 +28	S
國語入試問題•必勝虎の巻	2300	國語 +23	DS
マンガで讀む名作	1800	國語 +18	DS
數學應用公式集	3300	數學 +33	S
數學•實踐例題 99	2900	數學 +29	DS
かんたんすうがく	2400	數學 +24	DS
理科•必ず出る例題集	3600	理科 +36	S
オールカラー•ベスト理科	3200	理科 +32	DS
正しい理科實驗	1300	理科 +13	DS
社會•重要キーワード 事典	3500	社會 +35	S
社會•過去問題集 2000	2700	社會 +27	DS
これでバッチリ！社會編	2300	社會 +23	DS
英長文解答法	3100	英語 +31	S
英構文讀解	2500	英語 +25	DS
歌って覺える英單語	1600	英語 +16	DS
有名文系大合格への道	4900	國語、社會、英語各 +16	S
憧れのキャンパス•文系編	3600	國語、社會、英語各 +12	DS
難關理系大過去問題集	4200	數學、理科、英語各 +14	S
理系的思考のススメ	3100	數學、理科、英語各 +10	DS
出題者の意圖を讀む	6500	國語、數學、理科、社會、英語各 +13	S
マークシートのぬり方	3200	國語、數學、理科、社會、英語各 +6	DS

送參考書給女孩時，女孩的參數變化

愛情度	-10
友好度	-10
信賴度	+30
監護人信賴度	+60

BUY—可以買到這件物件的地方
D—デパート
S—ショッピング街
C—コンビニエンスストア

醫藥品系列	價格	對參數的變化	BUY
濃縮メランジ 200％	6000	信賴度 +50	S
スーパーエリクサーZ	3000	信賴度 +50	DS
サンクララ•ゼリー	2000	信賴度 +50	D
ゴールまむしキング	1000	信賴度 +50	DSC

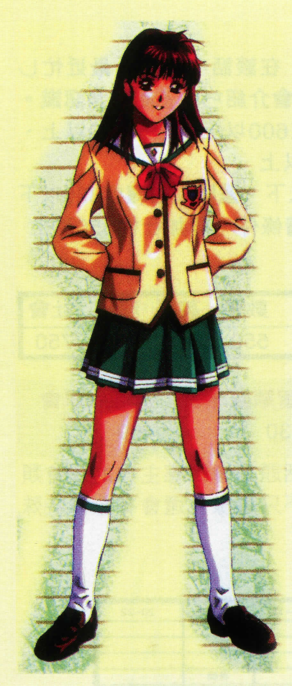


ENDING 一覽

全部9個ENDING都是由友好度和愛情度的合計值，以及她們是否考上自己的志願大學來決定主角的家庭教師生涯最後結局是怎樣。

種類	名稱	條件
ENDING 1	告白 ENDING	友好度 800 以上 愛情度 800 以上
ENDING 2	街道上碰見（合格）	友好度 800 以上 愛情度 350~800 友好度 350~800 愛情度 800 以上
ENDING 3	街道上碰見（不合格）	友好度 800 以上 愛情度 800 以上
ENDING 4	來主角的家（合格）	友好度 800 以上 愛情度 350 未滿 友好度 350~800 愛情度 350~800
ENDING 5	來主角的家（不合格）	友好度 800 以上 愛情度 350~800 友好度 350~800 愛情度 800 以上
ENDING 6	電話（合格）	友好度 350~800 愛情度 350 未滿 友好度 350 未滿 愛情度 350~800 友好度 350 未滿 愛情度 800 以上
ENDING 7	電話（不合格）	友好度 800 以上 愛情度 350 未滿 友好度 350~800 愛情度 350~800
ENDING 8	留言電話（合格）	友好度 350 未滿 愛情度 350 未滿
ENDING 9	留言電話（不合格）	友好度 350~800 愛情度 350 未滿 友好度 350 未滿 愛情度 800 以上 友好度 350 未滿 愛情度 350~800 友好度 350 未滿 愛情度 350 未滿





穗高 遙
（CV：藤野かほる）

Haruka Hodaka
出生日期：5月29日（雙子座）
身高：159㎝
B.W.H.：85/58/85
血型：A型
興趣：音樂鑑賞、占卜
學校：私立毎日高校
最差科目：英語
學會：游泳會
初期志願校：中庸大學文學系（國、英、社）
最終志願校：沢の水女子大學生活科學系（五學科）
授課時間：一.16 三.20 五.18
休假時追加時間：二.10 三.12 四.14 五.12

授課費：1 BLOCK為5000日圓
聘請條件：在遊戲開始時主角的叔母就會委託主角
解僱條件：友好度250以下 愛情度250以下 信賴度150以下 監護人信賴度100以下
復職條件：解僱四星期後再聘請，而再次被解僱後的第二星期再次聘請，之後就不會再聘請

夏祭

最初的參數值

友好度	好感度	信賴度	監護人信賴度	國語	數學	英語	理科	社會
500	50	500	500	750	500	450	650	600

所屬學會的變化

狂熱類學會	智慧類學會	運動類學會
-30	+60	-60

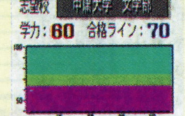
在授課前的談話話題裏，學會話題是會因應主角的學會類別，而影響女角對主角的愛情度，不只這樣，還會有影響特殊EVENT發生和ENDING的變化。

颱風停電EVENT

行動表～穗高 遙

	10~12	12~14	14~16	16~18	18~20	20~22
第1日				街		
第2日					兼職	
第3日			街	街		
第4日						
第5日						
第6日					街	
第7日				兼職		
第8日				街		
第9日						兼職
第10日						
星期六				街		
星期日		街	街		兼職	







穗高博美
（CV：有馬瑞香）
Hiromi Hodaka
遙的母親

約會時使用的車種變化

車種	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
VRT IceStorm（5月1日至10月31日）	+90	+30	-30	-90
VRT IceStorm（5月1日至10月31日以外日子）	+30	—	—	-90
リベンジャー（REVENGER）	+60	+90	+30	+60
スカイライト（SKYLIGHT）GTR	+30	+30	—	-60
スカーレット（SCARLET）	-60	-30	—	—
セドロック	+30	+30	-30	+30
BWM535	—	+30	+30	-30
カムイ（KAMUI）	+60	-30	-30	-60

學科對策

在需要考試的科目中，英語是最差勁的科目，而這一點正是她的致命傷。擁有最接近國語合格線實力的遙，最急切的就是要令她的英語達到普通水平，而送給英語參考書和體力飲料都會對她很有效的。在最初的時候，數學的數值是很低的，所以玩者應該使用「數學應用公式集」的數學參考書和體力飲料一起使用，而理科就應該使用「理科•必ず出る例題集」來令其數值上升。

學科分析

在最初的會話中，遙曾經表示過數學和英語是她最差勁的科目，而社會科亦是她最差勁的科目之一，不過這就比前兩科好一點而已。

約會地點的變化

地點	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
海濱公園	+120	+120	+60	+30
自然公園	+90	+60	+30	+60
電影	+90	+60	+30	+60
Shopping（ショｘツピング）	+60	+30	—	—
動物園	+60	+30	—	+30
科學館	+30	—	—	+60
遊園地	+120	+120	+60	+30
KARAOKE（カラオケ）	+90	+60	+30	-30
美術館	+30	—	—	+30
博物館	+90	+60	+30	+30
水族館	+90	+60	+30	+30
滑雪（スキー）	+90	+60	+30	—
溜冰（スケート）	+60	+30	—	—
游泳池（プール）	+120	+120	+60	—
海	+90	+60	+30	-30

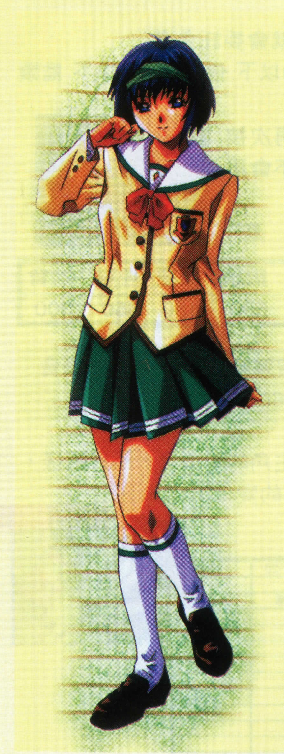
食店選擇的變化

地點	友好度	愛情度	信賴度
ラーメン 屋	+60	-30	-30
定食屋	-150	-120	-30
ファーストフード	+150	+90	+60
洋食屋	+60	+60	—
回轉餔	+30	-30	—
パスタハウス	+90	+90	+30
食い 放題	-90	-150	-30
ファミリーレストラン	+120	+120	+30
中華料理	+30	+30 —	
燒肉屋	-90	-120	-30
餔屋	-30	+30	—
フランス料理	+30	+60	+30

溜冰

特殊 EVENT 發生條件一覽

發生日期	EVENT	條件	準備
5月29日	生日會	主角和遙的生日一樣，友好度600以上、叔母的信賴度（4 BLOCK）	自宅休息或溫習
7月1日~8月31日	在游泳池游泳	首次一起到游泳池約會，友好度650以上	
6月16日~6月22日	單戀•夏（1）	愛情度650以上 友好度700以上 信賴度700以上	條件＝1成立
6月23日~6月29日	單戀•夏（2）	愛情度650以上 友好度700以上 信賴度600以上，條件＝1	條件＝2成立
6月30日~7月6日	單戀•夏（3）	愛情度650以上 友好度700以上 信賴度600以上，條件＝2	條件＝3成立
7月7日~7月13日	單戀•夏（4）	愛情度650以上 友好度700以上 信賴度700以上	選擇「告白したほうがいい」條件＝5成立，其他的條件＝4成立
7月14日~7月20日	單戀•夏（5）	愛情度650以上 友好度700以上 信賴度700以上，條件＝4	
7月14日~7月20日	在附近公園被拒絕	愛情度650以上 友好度700以上 信賴度700以上，條件＝5	
11月3日~11月9日	單戀•秋（1）	愛情度700以上 友好度800以上 信賴度700以上	條件＝1成立
11月10日~11月17日	單戀•秋（2）	愛情度700以上 友好度800以上 信賴度700以上，條件＝1	條件＝2成立
11月17日~11月23日	單戀•秋（3）	愛情度700以上 友好度800以上 信賴度700以上，條件＝2	條件＝3成立
11月24日~11月30日	單戀•秋（4）	愛情度700以上 友好度800以上 信賴度700以上條件＝3	選擇「告白したほうがいい」條件＝5成立，其他的條件＝4成立
12月1日~12月7日	單戀•秋（5）	愛情度700以上 友好度800以上 信賴度800以上，條件＝4	
12月1日~12月7日	在附近公園被拒絕	愛情度700以上 友好度800以上 信賴度800以上，條件＝5	
8月10日	夏祭（煙花大會）	愛情度600以上 友好度700以上 信賴度700以上	
9月3日~9月25日	颱風停電 EVENT	友好度800以上，叔母信賴度700以上，家庭教師時間有6個BLOCK（發生率1/2）	
11月2日	文化祭	愛情度650以上 友好度700以上	
12月15日~1月15日	溜冰	愛情度700以上 友好度650以上	
12月24日	聖誕節前夜	愛情度850以上 友好度850以上，條件>＝5	



千葉ちはる（CV：吉田古奈美）

Chihiro Chiba
出生日期：12月15日（人馬座）
身高：162cm
B.W.H.：80/59/82
血型：AB型
興趣：KARAOKE
學校：私立每日高校
最差科目：數學、理科
學會：田徑會
初期志願校：一ツ波大學法律系（五學科）
最終志願校：東上大學法律系（五學科）
授課時間：二.16 三.18 四.20
休假時追加時間：一.12 二.10 四.10 五.14

授課費：1 BLOCK為8000日圓
聘請條件：遙的信賴度高過700的時候，在談話中選擇「最近忙しい？」，再選答「そうでもない」，遙就會介紹ちはる給主角認識。遙的信賴度750以上、遙的監護人信賴度600以上、理科800以上、數學700以上英語850以上、約會度300以上
解僱條件：友好度250以下、信賴度250以下、監護人信賴度300以下
復職條件：解僱四星期以上後，符合聘請條件，再加社會850以上

最初的參數值

友好度	好感度	信賴度	監護人信賴度	國語	數學	英語	理科	社會
250	0	300	400	700	550	650	500	750

所屬學會的變化

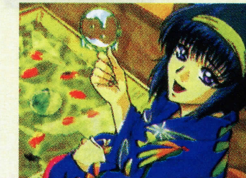
狂熱類學會	智慧類學會	運動類學會
+30	-30	+60

在授課前的談話話題裏，學會話題是會因應主角的學會類別，而影響女角對主角的愛情度，不只這樣，還會有影響特殊EVENT發生和ENDING的變化。


與遙一起唱KARAOKE

行動表～千葉ちはる

	10~12	12~14	14~16	16~18	18~20	20~22
第1日						
第2日					街	
第3日						
第4日					兼職	
第5日				街	街	
第6日				兼職		
第7日					街	
第8日					兼職	
第9日				街		
第10日						
星期六		街	街			
星期日	街			兼職		


夏祭

聖誕節前夜

千葉有里巳（CV：ならはし みき）

Arimi Chiba
ちはる的後母

學科對策

由於數學和理科的成績與合格線的標準相差很遠，所以有購買參考書給ちはる的必要。雖然數學和理科是重點教授的科目，但亦都需要兼顧較低成績的英語，所以應該購買全理系參考書和全學科都會兼顧的參考書，而一些高效果的參考書，玩者可以到ショッピング街購買。

因為千葉ちはる在後期會改變她的志願大學，而這兩間大學的合格線的差距很大，如果千葉ちはる委託主角的時間較遲的話，考入志願大學就會比較辛苦，並且玩者應該每星期都需要教授她最差勁的學科。

學科分析

由於入讀國営的大學都是要求全學科成績很高的關係，所以有必要強化她成績不太好的數學和理科，不過同時會降低其他學科的成績。

約會地點的變化

地點	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
海濱公園	-30	-30	—	—
自然公園	+60	+30	+30	+60
電影	+30	+30	—	+30
Shopping（ショッピング）	+30	—	—	-30
動物園	+60	+30	+30	+30
科學館	+90	+90	+30	+60
遊園地	+60	+30	+30	+30
KARAOKE（カラオケ）	+90	+90	+30	—
美術館	+30	+30	—	+30
博物館	+30	+30	—	+30
水族館	+30	+30	—	+30
滑雪（スキー）	+90	+90	+30	-30
溜冰（スケート）	+30	+30	—	—
游泳池（プール）	-30	-30	—	-30
海	+30	+30	—	-30

食店選擇的變化

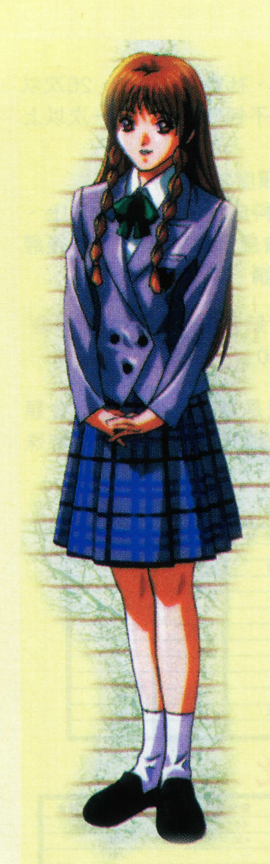
地點	友好度	愛情度	信賴度
ラーメン屋	+150	+90	+30
定食屋	+30	-30	-30
ファーストフード	+90	+60	—
洋食屋	+60	+60	—
回轉鮨	-90	-120	-30
パスタハウス	+60	+30	—
食い放題	-60	-90	-30
ファミリーレストラン	+30	+30+60	
中華料理	+120	+60	—
燒肉屋	+30	-30 —	
鮨屋	-90	-60	-30
フランス料理	+30	+60	+30
懷石料理	-60	-30	—

約會時使用的車種變化

車種	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
VRT IceStorm（5月1日至10月31日）	—	+30	-30	-60
VRT IceStorm（5月1日至10月31日以外日子）	-30	—	-60	-60
リベンジャー（REVENGER）	+30	—	—	+90
スカイライト（SKYLIGHT）GTR	+60	+90	+30	-30
スカーレット（SCARLET）	+60	+30	+30	+30
セドロック	+30	-30	-30	-60
BWM535	+30	—	—	-60
カムイ（KAMUI）	+30	-30	-60	+30

特殊 EVENT 發生條件一覽

發生日期	EVENT	條件	準備
7月20日~8月31日	帶狗散步	友好度600以上、愛情度600以上，家庭教師時間有4~6 BLOCK（發生率1/2）	
8月10日	夏祭	友好度750以上、愛情度600以上、監護人信賴度600以上，費用3000日圓	
9月15日~11月15日	與遙一起唱KARAOKE	友好度600以上、愛情度600以上，監護人信賴度700以上，與遙一樣狀態，費用2200日圓	
11月1日~11月2日	文化祭	友好度600以上、愛情度650以上，費用2000日圓	
11月16日~12月10日	愛犬的死亡	友好度650以上、愛情度800以上，在「帶狗散步」發生後，選擇「近所に捜しに行く」完成條件後，她就不會家中	
12月24日	聖誕節前夜	友好度800以上、愛情度800以上	
12月25日~1月7日	滑雪競賽	友好度800以上、愛情度800以上	
10月15日~1月31日	體育祭接力賽的照片1	さひろ不在家的時候選擇「少し待つ」（發生率1/2）	照片2發生後，就不會發生
10月15日~1月31日	體育祭接力賽的照片2	友好度700以上、愛情度550以上，溫習開始前（發生率1/7）	照片1發生後，就不會發生



西村菜菜子（CV：草地章江）

Nanako Nishimura
出生日期：8月7日（獅子座）
身高：152㎝
B.W.H.：86/58/84
血型：O型
興趣：讀書
學校：私立品朋女學院高校
最差科目：理科
學會：茶道會
初期志願校：藝能義塾大學物理系（數、英、理）
最終志願校：東上大學物理系（五學科）
授課時間：一.18 四.16 五.20
休假時追加時間：二.12 三.14 四.12 五.10

最初的參數值

友好度	好感度	信賴度	監護人信賴度	國語	數學	英語	理科	社會
300	100	300	500	450	800	700	500	400

狂熱類學會	智慧類學會	運動類學會
+60	---	-60

所屬學會的變化

在授課前的談話話題裏，學會話題是會因應主角的學會類別，而影響女角對主角的愛情度，不只這樣，還會有影響特殊EVENT發生和ENDING的變化。

行動表～西村菜菜子

	10~12	12~14	14~16	16~18	18~20	20~22
第1日					兼職	
第2日						
第3日						
第4日				街		兼職
第5日						
第6日						街
第7日						
第8日						兼職
第9日					街	
第10日			街	街		
星期六	街		街	兼職		
星期日	街					



西村愛子（CV：菅谷政子）

Aiko Nishimura
菜菜子的祖母

約會地點的變化

地點	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
海濱公園	+60	+30	+30	—
自然公園	+30	—	—	+30
電影	+30	—	—	-30
Shopping（ショッピング）	—	—	—	-30
動物園	+60	+30	+30	+30
科學館	+30	—	—	+30
遊園地	+60	+30	+30	-30
KARAOKE（カラオケ）	+30	—	—-30	
美術館	—	—	—	+30
博物館	+60	+30	+30	+30
水族館	+30	—	—	+30
滑雪（スキー）	—	—	—	—
溜冰（スケート）	+30	—	—	—
游泳池（プール）	-30	-30	—	—
海	+30	—	—	-30

學科對策

除了需要教授理科之外，購買理科參考書和體力飲料亦是非常重要的，而這樣才可以增加理科成績上升幅度。不過教導她理科的同時，主角自己的理科成績將會被減低，所以主角有需要利用溫習理科來維持其學科成績。志願大學方面，雖然最初的志願大學需要的學科成績只是數學、英語和理科這三科，但是最終的志願大學卻需要全五科，所以除了需要提升理科的成績之外，亦需要提升較低成績的國語和社會。

學科分析

菜菜子的成績在六位女孩中可說是最極端的一個。最初的時候，數學和英語的成績是最接近合格線標準，而理科的成績卻是全科中最低的，所以最優先要做的就是令理科的成績上升。

約會時使用的車種變化

車種	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
VRT IceStorm（5月1日至10月31日）	+30	+60	—	+30
VRT IceStorm（5月1日至10月31日以外日子）	—	+30	-30	+30
リベンジャー（REVENGER）	+60	+30	—	+30
スカイライト（SKYLIGHT）GTR	—	—	-30	-30
スカーレット（SCARLET）	+30	—	—	—
セドロック	+30	-30	+30	+30
BWM535	+60	—	—	-30
カムイ（KAMUI）	-30	+30	-30	+30

授課費：1 BLOCK為4000日圓
聘請條件：理科800以上、英語800以上、數學600以上，在便利店兼職時談話五次以上
解僱條件：友好度250以下、愛情度400以下、信賴度200以下、監護人信賴度250以下
復職條件：解僱三星期以上後，符合聘請條件，在便利店兼職時談話三次以上，就會再次聘請

食店選擇的變化

地點	友好度	愛情度	信賴度
ラーメン屋	+60	-60	-30
定食屋	+90	+60	+30
ファーストフー	+120	+90	-30
洋食屋	+60	+30	+30
回轉鮨	+90	+30	-30
パスタハウス	+30	+30	—
食い放題	+60	-30	-30
ファミリーレストラン	+150	+90	+60
中華料理	+30	-30	—
燒肉屋	+90	-60	-30
鮨屋	-60	-30	+30
フランス料理	-120	+60	+30
懷石料理	-90	+30	+60



穿着泳裝時感到害羞

觀賞紅葉

在兼職時睡着了

特殊EVENT發生條件一覽1

發生日期	EVENT	條件	準備
6月8日	體育祭	友好度500以上、監護人信賴度600以上，1個BLOCK逛街	
7月20日~8月20日	穿着泳裝時感到害羞	友好度700以上、愛情度300以上，初次一起到海灘游泳（約會）	初次穿着泳裝
12月25日、26日	文化祭	友好度600以上、愛情度300~600	費用2000日圓
10月10日~11月30日	觀賞紅葉	自然公園（約會），友好度550以上、愛情度650以上	
10月1日~11月30日	不習慣配帶隱形眼鏡	友好度550以上、愛情度800以上（發生率1/2）	
12月15日~1月15日	害怕溜冰	友好度800以上、愛情度600以上，初次一起溜冰	
百貨公司售賣冬服期間	在兼職時睡着了	友好度600以上、愛情度600以上、信賴度600以上	

※百貨公司的冬服期間：4月7日~5月31日和10月1日~1月31日



山代有希（CV：手塚ちはる）

Yuuki Yamashiro
出生日期：8月25日（獅子座）
身高：167㎝
B.W.H.：82/58/83
血型：B型
興趣：BOXING/軍事
學校：都立腳立東高校
最差科目：英語
學會：將棋會
初期志願校：日陽大學體育系（國、英、社）
最終志願校：攻擊大學校（五學科）
授課時間：一.20 二.18 四.18
休假時追加時間：一.10 二.14 三.10 五.12

山代 有希
志望校 日陽大学 体育学部
学力：42 合格ライン：60

授課費：1 BLOCK為6000日圓
聘請條件：國語600以上、英語600以上、社會600以上，26次以上到街上逛街，二次以上碰見松田前輩（不包括宿舍），一次以上松田前輩在宿舍中和主角談話
解僱條件：信賴度200以下、監護人信賴度250以下
復職條件：解僱四個星期後，主角的學科成績—國語750以上、英語800以上、社會600以，主角的約會度低，而再次解僱後經過三星期再聘請，不過之後就不會再聘請

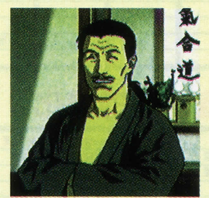
所屬學會的變化

狂熱類學會	智慧類學會	運動類學會
-30	-60	+30

在授課前的談話話題裏，學會話題是會因應主角的學會類別，而影響女角對主角的愛情度，不只這樣，還會有影響特殊EVENT發生和ENDING的變化。

行動表～山代有希

	10~12	12~14	14~16	16~18	18~20	20~22
第1日						街
第2日				街		兼職
第3日						
第4日						
第5日						兼職
第6日			街			
第7日			街			
第8日						
第9日						
第10日					兼職	街
星期六				街	街	
星期日					街	兼職



食店選擇的變化

地點	友好度	愛情度	信賴度
ラーメン屋	+30	-30	+30
定食屋	+60	+30	-30
ファーストフード	-30	-60	-30
洋食屋	+30	+30	—
回轉鮨	+60	-60	—
パスタハウス	-90	-60	-30
食い 放題	+150	+60	+60
ファミリーレストラン	+30	-30	+30
中華料理	+90	+60	—
燒肉屋	+120	+120	+60
鮨屋	+60	-30	—
フランス料理	-120	-60	+30
懷石料理	-150	-120	—

約會地點的變化

地點	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
海濱公園	-60	-60	—	-30
自然公園	+30	+30	+30	+30
電影	—	—	—	-30
Shopping（ショッピング）	-30	-30	—	-30
動物園	—	—	—	+30
科學館	-30	-30	—	+30
遊園地	+30	+30	+30	-30
KARAOKE（カラオケ）	-90	-90	—	-30
美術館	-30	-30	—	+30
博物館	-60	-60	—	+30
水族館	—	—	—	+30
滑雪（スキー）	—	—	—	—
溜冰（スケート）	—	—	+30	—
游泳池（プール）	-30	-30	—	-30
海	+90	+30	+30	-30

山代 惣角（CV：西村知道）
Soukaku Yamashiro
有希的父親


穿着學校的泳裝


秋祭

父親的鐵拳

學科對策

由於在六位女孩之中，山代有希對主角的信賴是最低的一位，所以在最初的時候，她的授教效果是十分低的。購買一些令能耐（根性）強的體力飲料和一些增加英語和社會成績的參考書，就可以令她的成績和對主角的信賴度得到提升。在後期，因為她的志願由日陽大學體育系，改變為攻擊大學的關係，令到玩者除了教授國、英、社三科之外，還要兼顧其餘的數學和理科，再加上合格線提高到70分，所以就應使用理科與數學的參考書，來解決其差勁的成績。而一些較高效果的參考書會在ショッピング街有售，這樣主角就需要經常到那兒補充存貨。

學科分析

當玩者看見有希的最初參數時，可能因她那非常差勁的學科成績和信賴度而感到顎然，所以玩者無論如何都需要解決她那距離志願大學合格線很大的成績，和對主角非常低的信賴度。

約會時使用的車種變化

車種	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
VRT IceStorm（5月1日至10月31日）	+90	+30	—	—
VRT IceStorm（5月1日至10月31日以外日子）	+60	—	-30	—
リベンジャー（REVENGER）	+30	—	+30	+30
スカイライト（SKYLIGHT）GTR	-30	-30	-30	-60
スカーレット（SCARLET）	+60	+60	+60	+30
セドロック	-30	-30	+30	+30
BWM535	-60	-30	-30	-30
カムイ（KAMUI）	+30	-30	-30	+30

最初的參數值

友好度	好感度	信賴度	監護人信賴度	國語	數學	英語	理科	社會
150	0	50	300	550	300	350	370	400

特殊EVENT發生條件一覽

發生日期	EVENT	條件	準備
登場時	街上的流氓少年	和有希的委託條件一樣	友好度 +100、愛情度 +100
6月29日	文化祭	友好度 400 以上，費用 2000 日圓，當日的信賴度 300 以上	所持金額 2000 日圓以上
時常	縫合鈕扣	友好度 650 以上、愛情度 550 以上（發生率 1/2）	
百貨公司的夏服時期	與菜菜子爭論	有希友好度 500 以上，夏服時，與菜菜子一起兼職三次以上	
7月1日~8月31日	穿着學校的泳裝	初次一起到海灘游泳（約會）	
11月1日~12月15日	父親的鐵拳	在教授時間五次以上學科成績下降	
9月27日	秋祭	友好度 500 以上、愛情度 500 以上	
12月24日	聖誕節前夜（真心）	友好度 800 以上、愛情度 800 以上	
12月24日	聖誕節前夜（交際）	友好度 400 以上、愛情度未滿 800	

※百貨公司的夏服時期為6月1日~9月30日



龍宮寺麗美（CV：久川綾）

Remi Ryuguji
出生日期：9月30日（天秤座）
身高：169㎝
B.W.H.：90/60/92
血型：A型
興趣：全部藝術
學校：私立祥艷女子高校
最差科目：數學、理科（理系科目）
學會：攝影會
初期志願校：一ツ波大學經濟系（五學科）
最終志願校：沢の水女子大學教育系（五學科）
授課時間：二.20 四.18 五.16
休假時追加時間：一.14 三.12 四.10 五.14

授課費：1 BLOCK為9000日圓
聘請條件：限定5月26日至9月21日的期間，數學800以上、理科800以上、英語700以上國語600以上、社會600以上和碰見麗美五次以上
解僱條件：信賴度300以下、監護人信賴度300以下
復職條件：解僱後的第四個星期，符合聘請條件

所屬學會的變化

狂熱類學會	智慧類學會	運動類學會
-30	+30	-30

在授課前的談話話題裏，學會話題是會因應主角的學會類別，而影響女角對主角的愛情度，不只這樣，還會有影響特殊EVENT發生和ENDING的變化。

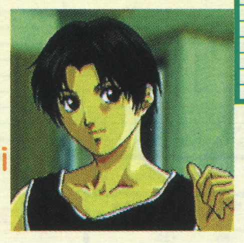
行動表～龍宮寺麗美

	10~12	12~14	14~16	16~18	18~20	20~22
第1日					街	
第2日						
第3日						兼職
第4日				街		
第5日						
第6日				兼職		
第7日						街
第8日			街			
第9日					兼職	
第10日					街	
星期六			街		兼職	街
星期日						街

食店選擇的變化



地點	友好度	愛情度	信賴度
ラーメン屋	-120	-150	-30
定食屋	-90	-120	-30
ファーストフード	-60	-120	-30
洋食屋	-30	-30	—
回轉鮨	-120	-90	-30
パスタハウス	+90	+60	+30
食い放題	-120	-150	-60
ファミリーレストラン	+30	+30	—
中華料理	+30	-30	—
燒肉屋	-90	-90	-30
鮨屋	+90	+90	+30
フランス料理	+150	+180	+60
懷石料理	+30	+60	+30



龍宮寺亘（CV：笹沼晃）

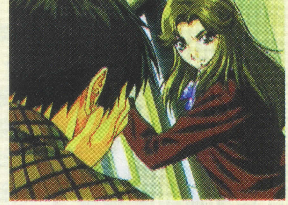
Wataru Ryuguji
麗美的弟弟



在水族館說了一些年幼時的事

約會地點的變化

地點	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
海濱公園	—	-30	—	-30
自然公園	+90	+120	+60	+30
電影	+30	—	+30	-30
Shopping（ショッピング）	+30	—	+30	-30
動物園	—	-90	—	+30
科學館	—	-30	—	+30
遊園地	+30	+30+30	-30	
KARAOKE（カラオケ）	—	-60	—	—
美術館	+30	+30	+30	+60
博物館	+30	+30	+30	+60
水族館	—	-30	—	+30
滑雪（スキー）	—	-30	—	—
溜冰（スケート）	+30	—	+30	—
游泳池（プール）	—	-30	—	-30
海	—	-60	—	-30



與弟弟口角

學科對策

在最初的時候，麗美那麼高的信賴度只是僅次於穗高遙。除了購買多些數學參考書給麗美之外，基本上其他就和ちはる的學科對策差不多。如果要突破合格線的話，就需要利用社會科做後盾。

志願大學方面，麗美的合格線比較ちはる的為低，所以令她合格會比較輕鬆。不過玩者就有必要維持社會科成績，來增加其他科目的成績。

學科分析

麗美的成績和千葉ちはる非常相似，而她們的志願學系都是屬於經濟、教育和文學。學科成績方面，ちはる的會比較平均，而麗美的最強科目與最差科目的成績差距很大（數學是特別差的）。

約會時使用的車種變化

車種	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
VRT IceStorm（5月1日至10月31日）	-60	-90	-30	-60
VRT IceStorm（5月1日至10月31日以外日子）	-90	-120	-60	-60
リベンジャー（REVENGER）	-30	-30	—	+30
スカイライト（SKYLIGHT）GTR	+30	+60	—	+30
スカーレット（SCARLET）	-30	-60	—	-30
セドロック	—	-30	+30	+30
BWM535	+60	—	+30	-30
カムイ（KAMUI）	—	-30	—	—



滑雪

最初的參數值

友好度	好感度	信賴度	監護人信賴度	國語	數學	英語	理科	社會
200	50	450	200	700	400	600	500	800

特殊EVENT發生條件一覽

發生日期	EVENT	條件	準備
夏服時	初次的授課	和麗美的聘請條件一樣	
7月1日~8月31日	沒有游泳	友好度600以上、愛情度500以上，在游泳池約會	
9月15日~10月15日	在水族館說了一些年幼時的事	友好度700以上、愛情度700以上，「沒有游泳」發生後	
10月1日~1月16日	與弟弟口角	友好度+愛情度1200以上	
12月25日~1月15日	滑雪	友好度700以上、愛情度600以上，滑雪約會和PLAYER的魅力800以上	
12月24日	Christmas Eve	友好度600以上、愛情度700以上，SHOPPING，車：BWM或GTO都可以	
時常	浴巾EVENT	友好度800以上、愛情度800以上、監護人信賴度600以上（發生率1/7）	





皇 沙繪
（CV：菅原祥子）

Sae Sumeragi
出生日期：11月1日（蠍子座）
身高：157㎝
B.W.H.：78/56/79
血型：B型
興趣：Shopping
學校：私立聖皇學園高等部
最差科目：國語、英語
學會：新體操學會
初期志願校：ファミール女子大學文學系（國、英、社）
最終志願校：良知大學外國語文系（國、英、社）
授課時間：一.18 三.16 五.20
休假時追加時間：一.10 二.14 三.10 四.12

授課費：1 BLOCK為8000日圓
聘請條件：完成沙繪的約會條件，國語850以上、社會700以上、英語850以上
解僱條件：信賴度300以下、監護人信賴度200以下
復職條件：解僱後經過3星期以上，國語900以上、社會800以上、英語900以上再次聘請，而再次解僱後經過兩星期再聘請，不過之後就不會再聘請

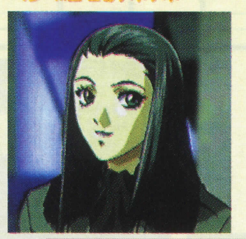
狂熱類學會	智慧類學會	運動類學會
+30	-30	+60

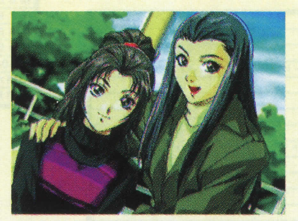
所屬學會的變化

在授課前的談話話題裏，學會話題是會因應主角的學會類別，而影響女角對主角的愛情度，不只這樣，還會有影響特殊EVENT發生和ENDING的變化。

避雨


皇 沙耶（CV：山田美穗）
Saya Sumeragi
沙繪的姊姊




初次的授課

行動表～皇 沙繪

	10~12	12~14	14~16	16~18	18~20	20~22
第 1 日						
第 2 日				兼職		
第 3 日				街		
第 4 日						街
第 5 日						
第 6 日					兼職	
第 7 日					街	
第 8 日						街
第 9 日				兼職		
第 10 日						街
星期六	街				街	
星期日	街			兼職		

學科對策

皇 沙繪是一位較為特別的女孩，因為在9月15日以後的日子，她才會委託主角做她的家庭教師。基本上怎樣利用時間和怎樣教授她，就是決定勝負的關鍵，所以玩者要小心地考慮。如果玩者想令她的學習效果提升的話，就必須令她的信賴度和愛情度上升。除此之外，購買多些體力飲料送給她，亦都會令她的學習效果提升的。幸好皇 沙繪的最初和最終的志願大學都只需要國語、英語和社會這三科，作為其合格線的成份科目，否則可能會令她的整體學科成績急劇遞減。玩者除了可以在教授過程中令她的學科成績上升之外，還需要購買一些全文系或對國語、英語、社會都有高效果的參考書，這樣就可以較容易令她的學科成績到達合格線。

學科分析

皇 沙繪的學科成績可說是在六位女孩中最平均的，不過全體的學科成績都較為低，幸好玩者需要專注教授的科目就只有國語、英語和社會。雖然這樣，但玩者除了考慮怎樣令她的成績提升之外，還需要考慮怎樣利用剩餘的時間。

約會地點的變化

地點	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
海濱公園	-30	-30	-30	-30
自然公園	-60	-60	-60	+30
電影	+30	+30	+30	-30
Shopping（ショッピング）	+30	+30	+30	-30
動物園	+60	+60	+60	+30
科學館	-30	-30	-30	+30
遊園地	+150	+150	+90	-30
KARAOKE（カラオケ）	+30	—	+30	—
美術館	-30	-30	-30	+30
博物館	-30	-30	-30	+30
水族館	+30	+30	+30	+30
滑雪（スキー）	+180	+150	+90	-30
溜冰（スケート）	+60	+60	+60	+60
游泳池（プール）	—	—	—	—
海	—	—	—	—

食店選擇的變化

地點	友好度	愛情度	信賴度
ラーメン 屋	-30	-90	-150
定食屋	—	-120	-120
ファーストフード	-30	+60	+30
洋食屋	+30	+60	+60
回轉鮨	—	-30	-30
パスタハウス	+30	+120	+90
食い 放題	-60	-120	-150
ファミリーレストラン	+30	+60	+30
中華料理	+30	+60	-30
燒肉屋	-30	-90	-90
鮨屋	+60	+150	+150
フランス料理	+60	+150	+150
懷石料理	-30	-90	-60

約會時使用的車種變化

車種	友好度	愛情度	信賴度	監護人信賴度
VRT IceStorm（5 月 1 日至 10 月 31 日）	-60	-60	-60	-90
VRT IceStorm（5 月 1 日至 10 月 31 日以外日子）	-90	-90	-90	-90
リベンジャー （REVENGER）	-60	-30	—	+30
スカイライト（SKYLIGHT）GTR	+60	+30	—	-30
スカーレット（SCARLET）	-60	+30	—	-30
セドロック	-30	-60	-30	—
BWM535	+30	+60	+30	+30
カムイ （KAMUI）	+30	-30	—	+30

在家中穿着緊身衣的沙繪

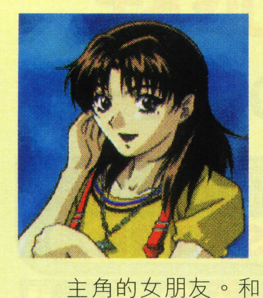

最初的參數值

友好度	好感度	信賴度	監護人信賴度	國語	數學	英語	理科	社會
100	0	200	400	450	500	600	530	550

特殊 EVENT 發生條件一覽

發生日期	EVENT	條件	準備
4 月 7 日 ~9 月 14 日	單獨約會	最初遇見沙耶時答「酒力飲めない」	沙耶的 EVENT
7 月 10 日 ~8 月 10 日	避雨	完成沙繪所有登場條件，第四個 BLOCK 的家庭教師時間（發生率 1/2）	沙耶的 EVENT
9 月 15 日 ~12 月 31 日	初次的授課	同聘請條件一樣	
11 月 1 日 ~11 月 30 日	因姊姊發怒而離家出走	愛情度 500~800、友好度 600 以上（發生率 1/2）	
時常	看到穿着緊身衣的沙繪照片	愛情度 500 以上、友好度 500 以上（發生率 1/2）	「在家中穿着緊身衣的沙繪」發生後，就不會發生
12 月中	在家中穿着緊身衣的沙繪	愛情度 800 以上、友好度 600 以上	





吉村由美子（CV：芳野美樹）

Yumiko Yoshimura
出生日期：4月5日（牡羊座）
身高：162cm
血型：A型

主角的女朋友。和主角一起入讀同一所大學，而且亦是同班同學。她是一位很容易就顯露她的喜怒哀樂的人，而對於一些不喜歡的事，她絕不會説出來。基本上她對大部份的運動都十分喜好，但需要練習的運動卻十分討厭。

食店選擇的變化

地點	傷心度
ラーメン 屋	+30
定食屋	+150
ファーストフード	+30
洋食屋	+30
回轉鮨	+90
パスタハウス	-120
食い 放題	+120
ファミリーレストラン	-30
中華料理	-90
燒肉屋	-60
鮨屋	-30
フランス料理	-180
懷石料理	+60


泳池EVENT


和新男朋友在一起

白色聖誕節

約會地點的變化

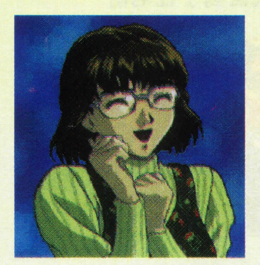
地點	傷心度
海濱公園	-30
自然公園	+60
電影	-30
Shopping（ショッピング）	-30
動物園	—
科學館	-30
遊園地	-120
KARAOKE（カラオケ）	-60
美術館	—
博物館	-30
水族館	-60
滑雪（スキー）	-60
溜冰（スケート）	-30
游泳池（プール）	-120
海	-60

約會時使用的車種變化

車種	傷心度
VRT IceStorm（5月1日至10月31日）	-90
VRT IceStorm（5月1日至10月31日以外日子）	-60
リベンジャー（REVENGER）	+60
スカイライト（SKYLIGHT）GTR	-90
スカーレット（SCARLET）	+90
セドロック	+30
BWM535	-60
カムイ（KAMUI）	+30

特殊 EVENT 發生條件一覽

發生日期	EVENT	條件	準備
5、7、9、11月	對你迷戀	傷心度未滿100，自宅休息或溫習，今週不可約會 GIRL FRIEND	*5、7、9、11月發生，卻沒有成為戀人事件發生
7月1日~8月31日	泳池 EVENT	傷心度未滿300，一起去游泳池兩次	
12月24日	白色聖誕節	戀人狀態，傷心度未滿300	
時常	分別	戀人狀態，傷心度超過1000，最初的時間自宅休息	今週不可有約會
冬服時	和新男朋友在一起	分手的第十日或以上在逛街時（發生率1/14）	



大貫亞弓（CV：半場友惠）

Ayumi Onuki
出生日期：4月5日（牡羊座）
身高：155cm
血型：A型

主角的女朋友。和主角一起入讀同一所大學，而且亦是同班同學。她是一個比較文靜的人，在問題發生的時候，她會想想這是否她的責任。

由於身體比較潺弱，所以她並不太喜歡運動，而她最喜歡的就是靜靜地接觸大自然。

約會地點的變化

地點	傷心度
ラーメン 屋	+30
定食屋	+30
ファーストフード	+90
洋食屋	-120
回轉鮨	+60
パスタハウス	-180
食い 放題	+150
ファミリーレストラン	-90
中華料理	+30
燒肉屋	+120
鮨屋	-30
フランス料理	-120
懷石料理	-60

約會地點的變化

地點	傷心度
海濱公園	-120
自然公園	-60
電影	-30
Shopping（ショッピング）	-60
動物園	-60
科學館	—
遊園地	—
KARAOKE（カラオケ）	+60
美術館	-120
博物館	-30
水族館	-60
滑雪（スキー）	-60
溜冰（スケート）	—
游泳池（プール）	-60
海	-120


躺在亞弓的腿上
在公園分別
和新男朋友在一起

約會時使用的車種變化

車種	傷心度
VRT IceStorm（5月1日至10月31日）	+90
VRT IceStorm（5月1日至10月31日以外日子）	+120
リベンジャー（REVENGER）	-60
スカイライト（SKYLIGHT）GTR	+60
スカーレxツト（SCARLET）	-90
セドロxツク	-60
BWM535	+60
カムイ（KAMUI）	-30

特殊 EVENT 發生條件一覽

發生日期	EVENT	條件	準備
5、7、9、11月	對你迷戀	傷心度未滿100，自宅休息或溫習，今週不可約會 GIRL FRIEND	*5、7、9、11月發生，卻沒有成為戀人事件發生
5月1日~6月30日	C（春）	戀人狀態，傷心度未滿300，主角的體力跌至一半以下	
9月15日~11月15日	在公園的長椅，躺在亞弓的腿上（秋）	戀人狀態，傷心度未滿300，主角的體力跌至一半以下	春天發生了後，就不會再次發生
5月1日~11月15日	分別	戀人狀態，傷心度超過1000，最初的時間自宅休息或溫習，今週不可有約會	
11月16日~1月31日	在公園分別	戀人狀態，傷心度超過1000，最初的時間自宅休息或溫習，1-3 BLOCK 今週不可有約會	
11月1日~1月31日	和新男朋友在一起	分手的第十日或以上在逛街時（發生率1/14）	



自由自在的冒險旅程

英雄志願 —— GAL ACT HEROISM ——

Present by：山寺良牙

SRPG | 製造商：MICRO CABIN　價格：6800日圓
容量：CD-ROM　記憶：79 (SYSTEM)／73 (PER SAVE)
MEM | SEGA SATURN



前言

這個育成RPG最有趣的地方，就是玩者可自由選擇不同的工作來堆砌自己的故事，今期會為各位刊出部份工作的有關內容，各位有興趣的話不妨去做做，但後果我可不負責喲！







工作流程

事件其之一：找回她的丈夫

地點：HOME TOWN的住宅區
難易度：容易
報酬：$400（後附加單車一架）

1. 到住宅區從一位叫莎路路（シャルル）的口中得知要找回他的丈夫，之後便答應她幫她找回叫「亞魯（アル）」的丈夫。







2.首先到酒吧，從一口醉酒佬口中得知亞魯去了道具屋。



3.到了道具屋得知亞魯來過此處調戲女子，並弄到道具屋亂七八糟，店員要求綾美賠償$10，於是只好給她，之後又知亞魯該到了美容院。



4.到了美容院店員又説亞魯到了高級住宅街

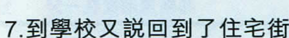


5.在高級住宅街又知亞魯去了城的方向

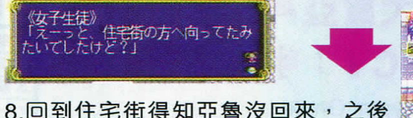


6.之後又説去了冒險者學校





7.到學校又説回到了住宅街





8.回到住宅街得知亞魯沒回來，之後想過一輪後，想到這個老色鬼該在公眾浴室，於是便衝去公眾浴室。



9.來到浴室果然找到亞魯在偷看，這時同級的對手亦是接到這任務並來到此處，為了這個人，兩班人便大打出手，將同級生擊倒後，原本該帶亞魯回去的，可是遭到反抗，於是又再次與亞魯打起來。將他擊倒後便帶他回到住處，任務完成，除了取得説定的報酬外，由於美以太喜歡那單車，於是莎路路亦將單車送了給二人。

事件其之二：被惡作劇困擾（悪戯に困ってます）

地點：HOME TOWN工作介紹所
難易度：容易
報酬：$1600



1.出城到郊外的鬥獸場（不用浪費時間），並在鬥獸場的地下室説找事件負責人劍鬥士美多（ミント）。



2.從她口中得知，她最近收到封不明的信，叫她不要出賽，否則便會破壞整個鬥獸場，於是綾美們便在鬥獸場內調查。



3.來到了獸籠附近處(可參巧圖位置)，偷聽到要破壞鬥獸場那班人的對話，於是便決定跟蹤他們以求找到幕後首腦，並進入地下水道迷宮。





4.在迷宮的一角找到了最後的幕後首腦，將他擊倒後便得知今天的會有美多會與一隻餓了數天的野獸決鬥(就算不是舉行武鬥大會的日子也會戰鬥)，並且在野獸所關的籠處裝了炸彈，於是綾美們便快快回到鬥獸場地下室。



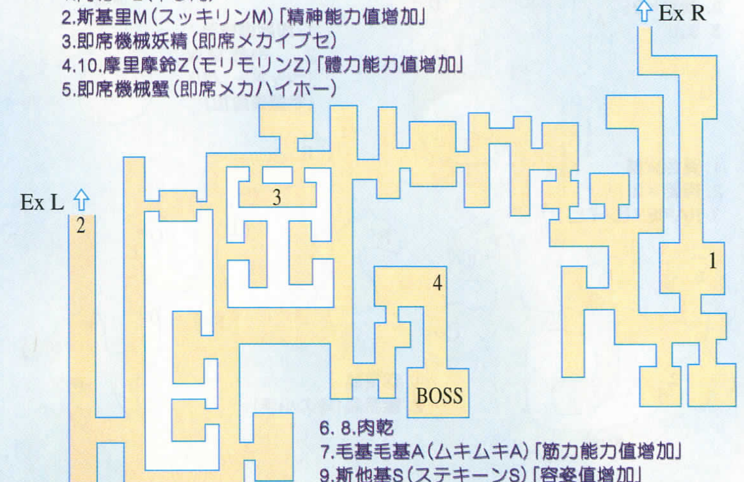


5.在關著野獸的籠看見了炸彈，於是便走去擊倒該野獸(一場戰鬥)，之後再由美以負責將炸彈解拆(反正選紅選藍也會爆炸的可不用理會)，拆掉後四人便出到鬥獸場中間，並向在場各人說明事件，之後美多便帶綾美等人回到休息室，而這個事件亦告一個段落，可以回到工作介紹所取得報酬。





HOMETOWN 地下水道迷宮——I

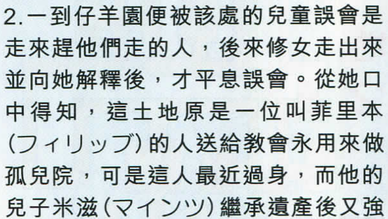


事件其之三：反對逼遷(立ち退き反対！)

地點：HOME TOWN工作介紹所
難易度：一般
報酬：$2400

1.出城到郊外的聖瑪莉亞修道會仔羊園(聖マリア修道会仔羊園)找負責人約娜修女(シスター・ヨナ)。

2.一到仔羊園便被該處的兒童誤會是走來趕他們走的人，後來修女走出來並向她解釋後，才平息誤會。從她口中得知，這土地原是一位叫菲里本(フィリップ)的人送給教會永用來做孤兒院，可是這人最近過身，而他的兒子米滋(マインツ)繼承遺產後又強行要求取回土地，這是不合理的事，而有關此人的詳情可到住宅區找一位叫多娜(ドナウ)的人。





3.找到多娜後(可參巧圖位置)，從她口中得知米滋本身不是這樣的人，可能是有人假份他，於是露里亞及多娜便想了方法去查探究竟現住在住宅街的是不是真的米滋。



4.再次回到仔羊園向修女說明定好的計策後，第二天便到米滋的家。在該處綾美們趁機弄污米滋的衣服，之後讓米滋回到房間更衣，接下綾美們便強行衝上米滋的房間(當中會有場戰鬥)。

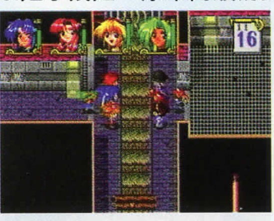


5.到樓梯聽到米滋與部下們的對話，原來他是假的米滋，將他兩個手下打倒後原想捉著他的，這時衛兵隊長出來並說這是大盜山嵐之基魯達(山嵐のキルダ)，最終身份被揭穿的基魯達便乘機從窗逃走，原以為包圍後院後可，原來後院處有地下水道入口，於是綾美們便從窗跳下去進入地下水道口要追回基魯達並取得該土地的契約。





6.追了幾追，原來同級的對手亦是追蹤著基魯達的，於是兩批人亦打起上來。





7.最後終於在迷宮中找到基魯達，由於他前後被夾(衛兵隊+綾美們)，於是只好拼死一戰，最後終於擊倒了他並將他收監。





8.最後找回真的米滋，並且跟據米滋發親的遺言，在仔羊園的教堂找到菲里本剩下的遺產，之後當然是問問米滋為何遇到這樣的事。接下這個事件告一個段落，可以回到工作介紹所取得報酬。

HOMETOWN地下水道迷宮——2



迷宮注意點：今次所去的迷宮途中會遇到基魯達的手下，當然是會有紙場的戰鬥；另外除了肉眼看到的敵人外，亦會有一些看不到的敵人會突如其來的出現。

事件其之四：招募實驗助手 (実験助手募集)

地點：桂魯古斯(クェルクス)工作介紹所
難易度：容易
報酬：$1600

1.出城到郊外魔法使卡爾(カイン)的家

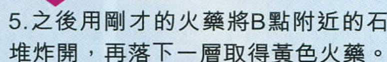


2.見到卡爾後怎料比斯亞對他一見鐘情，而卡爾找的實驗助手是一位小妖精，這當然是合了卡爾的要求，目的是為了試驗這個令人變大的藥水的效用；可是這藥水還未成功，原因是缺少了一種礦石，於是卡爾便會加入隊中，並一起到就近的礦山去找該種礦石。

3.(以下所提的事請看地圖來做)進入礦坑後發現有很多地方被LOCK EATER及石頭所封，這只好找出LOCK EATER的頭並將其消滅才可順利找到該礦石。



4.先經A點找到LOCK EATER所做成的牆並在附近的寶箱取得黑色火藥



5.之後用剛才的火藥將B點附近的石堆炸開，再落下一層取得黃色火藥。



6.由於不能直接到C點及E點，所以只好回到B點出入口的南面，並將堵著的石炸開。



7.再向下走一會便看到LOCK EATER的尾，由於LOCK EATER只有頭與尾才有感覺，所以只要擊倒牠的話，便可打通被牠堵著的一些地方。擊倒牠的一條尾後，便可通往C點及E點找另一條尾。



8.到C點的話可取得道具(當然亦要經過D點)；往E點的話便經G點找到另一LOCK EATER的尾，當然另一場大型戰鬥亦是少不免的。

9.將這條尾擊倒後，剩下的就只有頭的部份，於是再次回到A點並找到LOCK EATER的頭部，於是便開始戰鬥。雖然耐久力高，但最終仍被綾美們擊倒，之後便在洞穴的更深處取得了必要的礦石，於是各人便回到卡爾的家並利用礦石製成藥給比斯亞喝。喝之前比斯亞認為會死掉的，於是便向卡爾說出了愛的告白，之後便決心一口氣喝下去，接下比斯亞的身體起了變化，並變成了與人類一樣的大小。







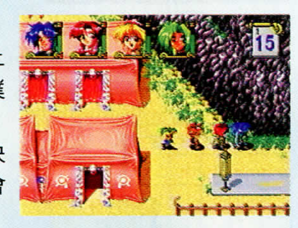
10.可是過了一會比斯亞變回原來的大小，卡爾說雖是失敗作，但從中亦說出了他也是喜歡著比斯亞的，卡爾還說成功的時候叫比斯亞再來找他，最後任務當然是完成了。(臨走前記著在卡爾家的櫃中取得命景丸)

礦山



事件其之五：不審人物

地點：桂魯古斯工作介紹所
難易度：難
報酬：$3000（另加學園介指（カレッジリング））



1.接受工作後便從圖中的位置出村，之後便會在附近找到了一位倒在地上的人，該人名叫富山，是一位相撲手，可是他除了自己的名及技能外，其他事也全記不起，於是綾美們便決定為他尋回以往的記憶，而富山亦會加入隊中。

2.之後富山說可以令他回復記憶的地方只有山和海（本人選了山），於是便出去上山。

3.抵達後富山仍想不起甚麼事，這時有位叫白西文鳥的人衝出來並攻擊綾美們，於是便作出反擊戰，擊倒她後便從她口中得知富山在比賽中殺了人，並向富山揮鐮刀，富山當然是中了一刀，之後富山解釋白西文鳥的父親之被他的弟兄所殺的，而該人名叫睦，這人是大地主的兒子，他為了要殺富山而來到了桂魯古斯，於是各人又再回到桂魯古斯。





4.在桂魯古斯遇到了睦，他二話不說便派手下攻擊富山及綾美們，將他的手下擊倒後，便說出他派人殺富山的原因。說富山打敗了睦的兄長石上仁後，拐帶他的女兒——愛。這時富山出現一陣頭痛，並記起愛是被一大鷲捉去的，而富山亦是追這鷲要擊倒牠的，於是他便立刻走出村，綾美們當然亦追上去，於是各人便向巨大鳥之巢（巨大鳥の巣）進發。





5.經過千辛萬苦，終於來到山頂，而拐走愛的大鷲亦來到，於是便展開了一場大戰。



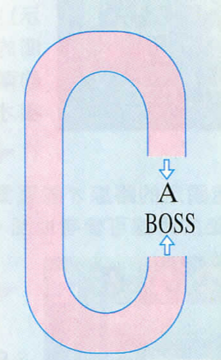




6.最後將愛救出並回到睦的身邊，之後富山及睦等人人會回到自己的國家，而這個任務亦告完成。

巨大鳥之巢

1. $200
2. 斯基里M
3. 卡斯幣X
4. 萬能藥×2「回復任何不良狀態」
5. 斯他基S
6. 10.肉乾×2
7. 幸運鍵W
8. 斯拜爾G
9. 毛滋毛滋T（ムチムチーンT）「性感（色氣）值增加」



事件其之六：運送飯盒

地點：天洛基亞住宅區
難易度：無
報酬：$100



1.在住宅區有一個女子在走來走去，那就是委托人琴野（コトノ）。



2.接受工作後便向北方移動往採嘱區，在圖中的位置找到了目標人物斯他（シータ），之後便將飯盒及琴野的口信傳給他。

3.之後再回到琴野處將斯他的口信回給琴野後，而這個任務便告完成，輕輕鬆鬆的又取得$100。

事件其之七：協助學術調查（学術調査協力募集）

地點：天洛基亞工作介紹所
難易度：一般
報酬：？



1.接受工作後便到位於區內的伊路波尼大學（イルボンヌ大学）（就在介紹所的左方），找學者加甸巴魯（ガディバル）。之後從他處得知他在圖書館中找到了一張古代遺跡的地圖，於是便希望與綾美們一起去（其實是找她們作護衛），之後加甸巴魯便會加入隊中並出城前往未知的遺跡（未知の遺跡）。





2.來到遺跡入口處就遇到第一口難題，由於版位問題，以後所有難題均只會刊出答案。

入口難題答案：按掣次序——Ⅰ、右下角黑色掣→Ⅱ、右上角紅色掣→Ⅲ、左下角藍色掣→Ⅳ、左上角白色掣。



3.進入遺跡後，便在第一層（以下用B？F表示）的SW位置（地圖上有標示）找到掣並按下，之後通往秘密房間的通路便會出現。再者要將房間內的兩個敵人消滅後，通往各層的升降機才會出現。



4.B2F要走固定的路線才能重要的道具，至於走的路線可參考地圖。



5.B3F要按固定的製才可通往固定的房間，至於通往該房間的按掣如下：

Ⅰ、A1+A2→地圖中左上角房間

Ⅱ、B1+B2+B3→地圖中右上角房間

Ⅲ、C1+C2→地圖中右下角房間

Ⅳ、D1+D2→地圖中左下角房間



6.B4F要開固定寶箱位置才能取得重要道具。比如以由北至南的寶箱位置是A-F，那開寶箱的順序是A→F→B→E→C→D。



7.B5F比較特別，當走上去並移動一格時，敵人也會同時移動一格，如果可以避開敵人並走到下方取得重要道具當然是好，就算遇到敵人戰鬥也不是一件壞事。





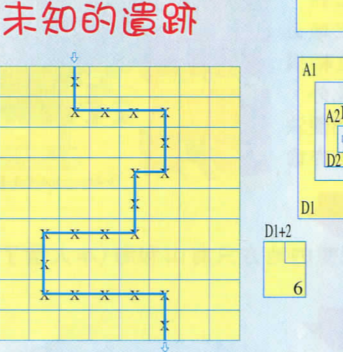
8.到B6F時，剛才在各層所取得的四條匙便有用了，在台前使用他們後，便可開啟通路往BOSS的房間。

9.將BOSS擊倒後便可到上方利用轉移點到秘密的房間，轉移點有三處可選（A、B、C），本人選了A點。

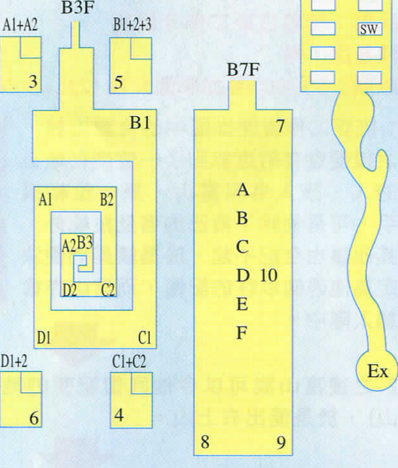


10.房間的秘密點是「所有門只能通過一次」，可走的方法有很多，如果是A點的話，可參巧地圖的走法。

11.最後取得了百科全書（百科事典），再回到天洛基亞，由於這是書根本不能分開的，所以加甸巴魯只好將百科全書並將賣掉，並將賣到的錢分給各人，最後每人分到$1000，於是各人便到介紹所取回報酬，而任務亦告完成。



未知的遺跡



1. 肉乾×2
2. 紅寶石鎖匙（ルビーの鍵）
3. 2號頭（ヘッド弐）「美以製造輔助機械人必要零件」
4. 清醒劑（目覚剤）「解除睡眠狀態」
5. 藍寶石鎖匙（サファイアの鍵）
6. 回復藥×2
7. BASTARD SWORD
8. 卡斯幣X
9. 斯基里M
10. 水晶鎖匙（クリスタルの鍵）
11. 瑪瑙鎖匙（オニキスの鍵）
12. 回復藥
13. 即席機械妖精
14. 命泉丸×2「戰鬥時令不能戰鬥者復活」
15. 百科全書（百科事典）

B6F

秘密房間入口 11

12 13

BOSS

事件其之八：招攬冒險者（冒険者募集！）

地點：天洛基亞工作介紹所

難易度：一般

報酬：×（反而有一件叫MONO-CYCLE BODY（モノサイクルボディ）的道具）



1.接受工作後便北上並到位於區內的工場（ファクトリー），找到工場的店主，從他處得知他於祖父手中取得一張地圖，而店主的祖臨去前只是說有重大的寶物，至於是甚麼就沒人知。另外這次的任務是沒有報酬的，但找到的物件則全歸綾美們，做不做就隨你。

2.本版的地圖認真大，而且敵人絕對不弱，如果做的話便在出發前最好所有準備功夫，包括購入補給道具及武器等。

3.之後各人便出城並向未發掘的遺跡（未発掘の遺跡）進發。



4.進入版面後便要先經A點或B點到SW處開掣（為何要開掣？），至於地點可參考地圖。





5.之後到5的附近取得一個暗號，是一個「H」字，至於取得位置可參考圖。



6.來到6附近，發覺通道有人守著並問暗號，於是露里亞便將剛才取得的暗號——H説出來，之後守門的二人便給綾美們進入。

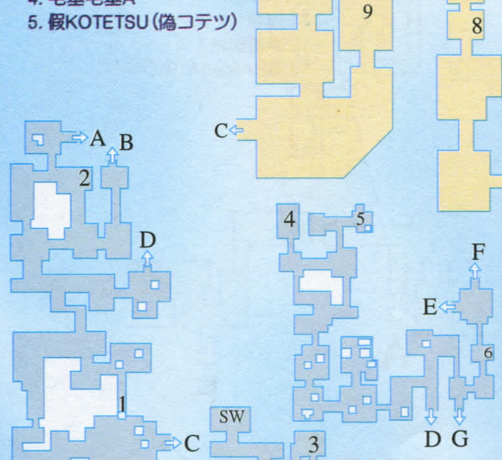
7.最後綾美們在版面的最深處找到了BOSS所在位置，將它擊倒後，美以便在該房間找到一些奇怪且特別的零件，於是便取得了MONO-CYCLE BODY（モノサイクルボディ），接下來各人亦可利用該房間的升降機離開版圖。





8.回到天洛基亞並向工場店主報告後，便可到介紹所取得能力值增值點，任務完成。





1.同樣是工場店主的工作，亦是取得一張地圖，希望綾美們去查探下，同樣地是次的任務沒有報酬，找到的物件亦全歸綾美們，作好準備後便向未踏破的遺跡（未踏破の遺跡）進發。本版的地圖同樣十分大，而且過版方法極度複習，加上敵人亦不弱，但相信到了當時的LEVEL該能應付他們。

2.首先進入版面後第一件事，就是先找齊1-6號門匙，地圖記號13、14、3、5、29、2（不順序也可）。

3.取得5號門匙是有技巧的，先要在櫃中取得取匙MEMO（即MEMO 1），之後再跟著指示才能取得的，否則永遠也取不到；同樣地，1號門匙亦是要同樣先看過MEMO 2才能到上面的房間取得鎖匙。



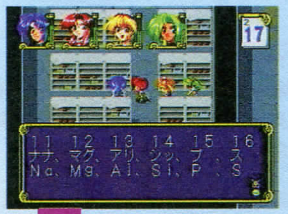


4.將六條匙取到手後，便經A點或B點到1-6號房的所在地，並進入該六個房取得7-10號門匙（地圖記號18、10、9、11）。



5.取得7-10號門匙後，當然是到7-10號房間。在該處會取得一堆不明的對數表（地圖記號21、23、24、25），至於用途，一會便會知。另此處會有一種敵人，將他們擊倒的話可會有2500經驗值的，十分好賺。





6.取得這四組對數表後，便到Z點，這時會發覺該門不能開啟，於是便向X或Y點其中一個進發。

7.在X及Y點得知進入該房要按PASSWORD，而答案與剛才的對數表有漢大關係，至於答案就是：X點——H、Li、Be、Ne／Y點——Ca、Ar、P、N。



8.進入該兩間房後，便可分別取得12號A門匙及12號B門匙，之後回到Z點，原來Z點就是12號門。進入該房間後，離打BOSS的距離不遠了，努力吧！

9.將BOSS擊倒後便可取得另一件謎之道具——MONO-CYCLE ENGINE（モノサイクルエンジン）。接下回到天洛基亞並向工場店主報告後，便可再到介紹所取能力值增值點。

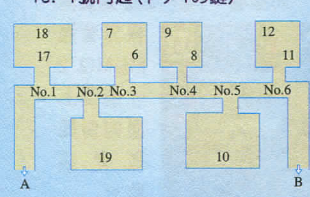


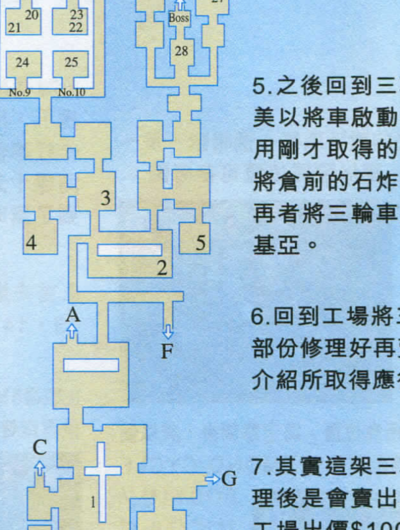
事件其之九：招攬冒險者2（冒險者募集2）

地點：天洛基亞工作介紹所
出現條件：曾完成「招攬冒險者」
難易度：難
報酬：×（反而有一件叫MONO-CYCLE ENGINE（モノサイクルエンジン）的道具）

未踏破的遺跡

1. 15氣壓防水錶(15気圧防水時計)「防具一種」
2. 6號門匙(ドア6の鍵)
3. 3號門匙(ドア3の鍵)
4. 4號腳(フット四)
5. 4號門匙(ドア4の鍵)
6. 斯基里M
7. 摩里摩鈴Z
8. 卡斯幣X
9. 9號門匙(ドア9の鍵)
10. 8號門匙(ドア8の鍵)
11. 10號門匙(ドア10の鍵)
12. 斯拜爾G
13. 1號門匙(ドア1の鍵)
14. 2號門匙(ドア2の鍵)
15. SEKIRIWA(セキリワ)
16. 假YOSHIMITSU(偽ヨシミツ)
17. 毛基毛基A
18. 7號門匙(ドア7の鍵)
19. 4號頭(ヘッド四)
20. $50
21. 對數表1
22. 命泉丸
23. 對數表2
24. 對數表3
25. 對數表4
26. 12號A門匙(ドア12Aの鍵)
27. 12號B門匙(ドア12Bの鍵)
28. 回復藥
29. 5號門匙(ドア5の鍵)





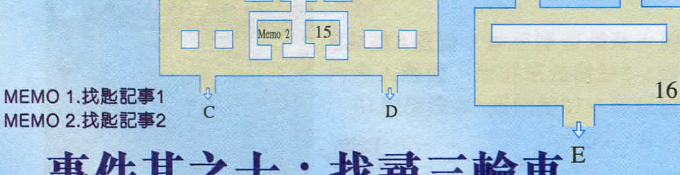
MEMO 1.找匙記事1
MEMO 2.找匙記事2

事件其之十：找尋三輪車(バキー探し)

地點：天洛基亞工作介紹所
難易度：難
報酬：$5200

1.又是工場店主的工作，至於今次的任務當然是發掘三輪車，由於今次有實定的真憑實據，因此是次的任務是有報酬的，作好準備後便向附近的古代遺跡(古代遺跡)進發。

2.進入版面後最好先經A點取得本任務最重要的兩件道具，小型導彈(小型ミサイル)及晶片(ボディ)(地圖記號1、3)，而其中取得該道具房間的入口是有守衛守著的，要先擊倒他們才入內取得。





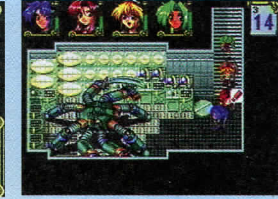


3.經過一段兜兜轉轉的路後，最終於14點找到了三輪車，可是由於倉門關著，車跟本不能開走，於是便要找開倉門的掣。在車的上方剛巧有個掣「SW」，於是便按動它，這時通往F點的通道打開了，於是各人便經這路去按動剩下的掣。



4.進入F點後，最好先到左方按掣「SW」，之後便走右方到BOSS的位置將其擊倒後(會取得道具4號身(ボディ四))，便可按下最後一口掣並將倉門開啟。





5.之後回到三輪車處，美以將車啟動後，便利用剛才取得的小型導彈將倉前的石炸個粉碎，再者將三輪車駛到天洛基亞。



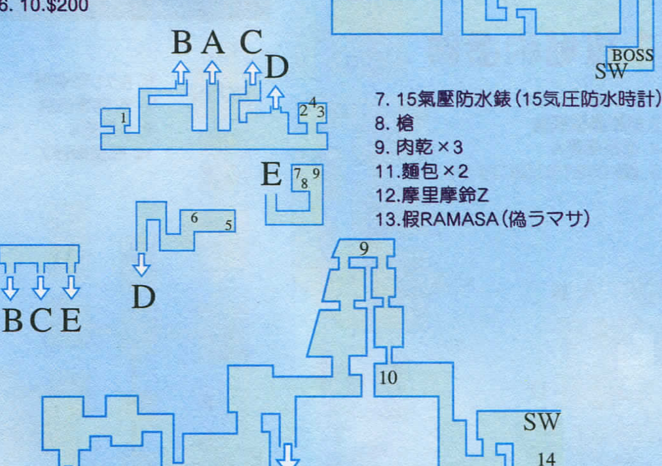
6.回到工場將三輪車交給店主後，他說會將壞了的部份修理好再賣出去，而今次的任務亦完成，可到介紹所取得應得的報酬。

7.其實這架三輪車經修理後是會賣出來的，而工場出價$1000，買不買就隨你，但可說一句買了它並裝備後，往其他地方的所需時間會縮短。



古代的遺跡

1. 小型導彈
2. 斯基里M
3. 晶片
4. 假MURAMASA(偽ムラマサ)
5. 即席機械妖精
6. 10.$200
7. 15氣壓防水錶(15気圧防水時計)
8. 槍
9. 肉乾×3
11. 麵包×2
12. 摩里摩鈴Z
13. 假RAMASA(偽ラマサ)



雖是題外話・但對各位有用！

各位有否記起在事件九及十中曾取得「4號腳(フット四)、4號頭(ヘッド四)及4號身(ボディ四)」呢？其實這些零件再加上「即席機械？？」，令美以做「工作」(可在指令欄中選出來)，便可砌成一架機械人，在戰鬥中作輔助功擊或支援用，本人於天洛基亞工場買了即席機械少女(即席メカギャルぼ)，並砌成了一架於戰鬥中負責療傷的機械護士，但留意每次戰鬥均要由美以呼喚她出來。



事件其之十一：阻止陸上鯨魚移動(陸鯨移動阻止)

地點：天洛基亞工作介紹所
難易度：困難
報酬：$7600



1.今次工作事件的負責人是天洛基亞自治會的長老，接過任務後便到隔鄰的大學找他問問有關的詳情，任務只是阻止陸鯨走過村中便可，於是各人便立刻出村。出村後陸鯨會自動出現的，不用移動至遠地方。



2.到了現場後原想就此擊倒牠的，可是被牠先發現，並且向綾美們説話，從(這條會説話的)陸鯨口中得知，他本身不是想到處破壞的，而身體又不能自制，看來好像有寄生物在身體中生活，於是綾美們便決定進入陸鯨的身體內調查。(註：由於是任務未完成版面所需工作是不能回到外面的，所以……)

3.本版面積不大，可是敵人十分強。另外版面中有一處是陸鯨的胃，該處當然是有胃液，走過去的話是會扣HP，但走了不遠將陸鯨其中一處不舒服的地方處理掉後(地圖7點，選擇是切去(切る))，便可在該處無限量地將HP補滿。





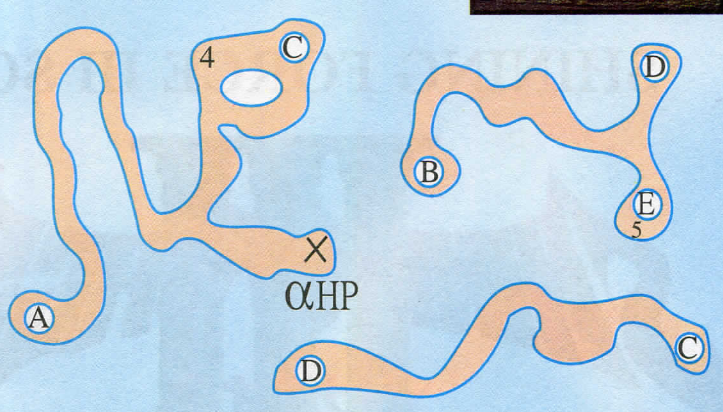


4.在陸鯨身內兜兜轉轉進入F點後，便可找到事件的惡魁禍首——寄生在陸鯨腦部的BOSS，戰鬥時大可招喚機械？？出來，將寄生物擊倒後，陸鯨回復了自由，而重大的事故亦告一段落，可以到介紹所取得報酬。

陸鯨體內

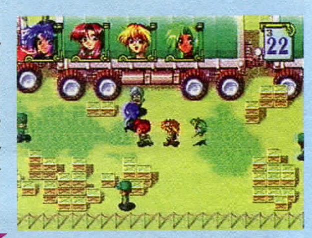
1. 回復藥×2
2. 回復藥
3. 萬能藥×2(万能薬)「解除任何不良狀態」
4. 命泉丸×2
5. 6.肉乾×2
X.無限HP回復站



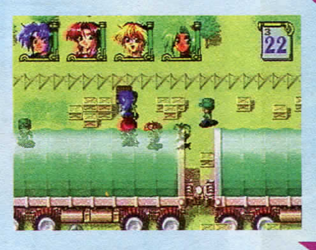


事件其之十二：招集護衛(護衛募集)

地點：HOME TOWN工作介紹所
難易度：難
報酬：$3600



1.事件的負責人是麥達尼路陸運商會(マクダネル)的李可倫(リンコロン)，詳情只要出村到營地便可，找到李可倫後便説明任務只是往天洛基亞的兩天行程中保護他們，聽下去就簡單，事實一會便知。



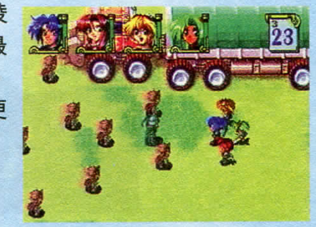
2.在營中準備過後(營地上有大量的道具可取，另外亦要與營地中所有工作人員交談)，便開始第一天的行程，當晚全隊人在野外渡宿，綾美們便負責整晚看守。

3.就在走至後面時，便看見有山賊出現，於是各人便上前擊倒第一批山賊，將周圍所有山賊擊倒後，在營地的南方找到山賊的頭頭，於是便展開激戰，最後他們由於不夠打於是便逃掉。





4.第二天來到天洛基亞附近，又遇見昨晚的山賊，原來李可倫就是山賊的頭頭，而其他職員是他手下，原來李可倫是販賣人口的頭頭，之後他便派他的手下攻擊綾美們，當然一下子便擊倒他們，最後李可倫自己出馬，亦出師不利。最後捉了他，勒索了$3600後，便將他交給有關當局。



SHINING FORCE III SCENARIO 2被狙擊的神子

帝國第三王子美迪奧之章

EXT：零式迪爾

SHINING FORCE III シナリオ2 狙われた神子 TM

RPG

MEM

製造商：SEGA　發售日：發售中
售價：4800日圓 容量：CD-ROM

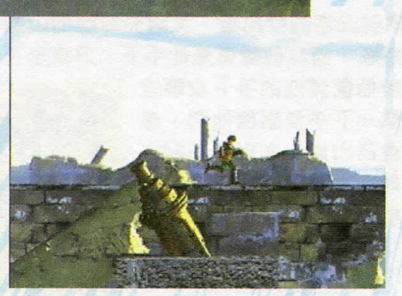
SEGA SATURN

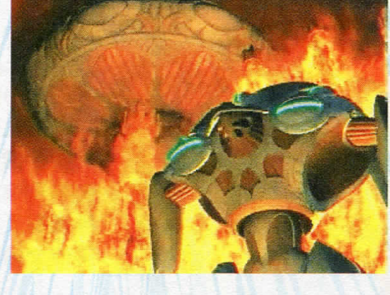


SHINING FORCE III的故事發生於一處名叫帕米其亞（パルメキア）的地方，主要由兩大勢力阿士比利亞（アスピニア）共和國及帝斯多利亞（デストニア）帝國所統治，因帝國欲侵佔兩國間的地方巴拉特（バーランド）而與共和國交惡，中立國莎拉巴特（サラバンド）為免發生戰爭於是提出在她境內舉行和平會議。在會議途中發生共和國軍拐管帝國皇帝的事件，但真相卻是邪教團派人假冒共和國國王代表比多利（ベネトレイム），借他拐帶帝國皇帝藉此挑起二國紛爭的陰謀。主角聖比奥斯（シンビオス）及真正的比多利一面要逃避帝國軍的追擊，另一方面亦要查出事件背後的真相，冒險途中除發現帝國皇室正處於明爭暗鬥的處境外，共和國的內政亦非常不安，至於經濟也面臨崩潰邊緣，聖比奥斯除開始發覺共和理想難以實現外，更要面對帝國的侵略及邪教團的騷擾。最後當回到共和國附近時，王都已被帝國二王子阿洛格特（アロガント）所侵佔了，為了奪回王都聖比奥斯與阿洛格特及他的巨神戰士作最終決戰，結果終能將阿洛格特打敗，並救回國王一家及奪回王都，就在眾人開始希望復興共和國之際，帝國皇帝及三王子美迪奥為報二王子被殺之仇而親征大軍殺至，一對各懷理想的朋友聖比奥斯及美迪奥將要面臨一場無奈的命運之戰。

而SCENARIO II要講述的，就是要以帝國三王子美迪奥所經歷的事，從另一角度觀看此場戰爭的真實。

SCENARIO I的故事回顧









第一章 第三王子之旅立

BATTLE 1 未明之陰謀

帝斯多利亞（デストニア）帝國的三王子美迪奧（ミメディオン）因母親的事悶悶不樂，騎士奇比路（キャンベル）見此亦安慰一番，魔法師絲迪（シンテシス）、僧侶烏達（ウリュド）和軍師基達加（グランタッス）亦為此擔心不已，從談話得知美迪奧的母親只是一介平民，因此一直被母親是貴族的大王子及二王子看不起。突然基達加嗅到一陣火藥味，正覺古怪之時一班懞面人突然出現，為要知道他們攜帶火藥的動機，美迪奧等人決定要生擒他們。



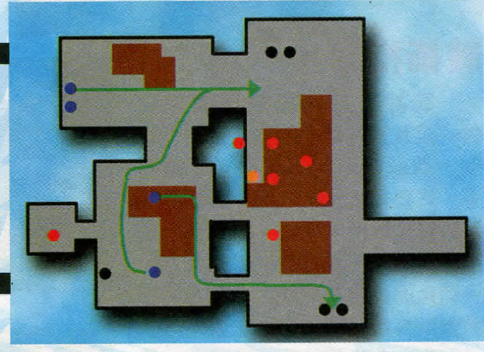


戰略指南：

第一戰的難易度很低，要留意的只有蝙蝠的毒性，懞面邪教僧的攻擊力不高，美迪奧和奇比路負責主攻，絲迪及烏達從旁助攻及回復體力便可獲勝，若太多同伴中毒或死亡，主角可利用魔法到牧師處治理。打破四周的木桶可得到經驗值，內裡會有道具的可能（地圖右下方木桶有元氣麵包），版圖中間的寶箱一定要在戰鬥中先把它附近那木桶擊碎，然後在主角自由活動時調查取得，所以戰鬥時不需費神急於去取。







敵方資料：

■名稱：懞面邪教僧
HP／MP：14／0
武器：刀
移動力：6
數目：3



■名稱：蝙蝠
HP／MP：11／0
移動力：6
數目：3

BATTLE 2 戰爭的開端



戰勝後正想盤問邪教僧的小頭目，但他卻以瞬間轉移逃掉了，由於擔心他們的目的是來破壞和平會議，所以我方*便分成兩小隊往城中調查，途中遇到共和國的人與帝國士兵在吵鬥，為防小事化大美迪奧於是出面調停，亦在此認識了共和國軍的聖比奧斯（シンビオス），突然城內發生爆炸聲，雙方見此亦不便多談而返回 各自的陣營，另一方面絲迪和烏達卻看到我國的古尼路（クリュエル）將軍與一陌生祭師有神秘交易。與此同時美迪奧正和二位皇兄及各將軍談論爆炸事件，突然古尼路將軍帶同傷兵説共和國軍拐帶了皇帝多美利特（ドミネート），美迪奧雖然提出疑點，但二位皇兄卻決定要向共和國宣戰，並奚落美迪奧一番後交予捕捉共和國餘黨的小任務給他。



在城內補給過物資準備出城前，絲迪和烏達趕到並告之剛才古尼路的古怪行為，出城後竟發現絲迪提及的陌生祭師一伙人，而且還捉著皇帝準備逃走。為救父皇美迪奧決定追捕他們。順帶一提，若玩者在上集BATTLE 2中成功保護了加洛舒（ガロッシュ），只要到城中一間屋外有大雀籠的房子，內裡會有一少年贈予「シルバーリング」此防禦指環給你。

戰略指南：

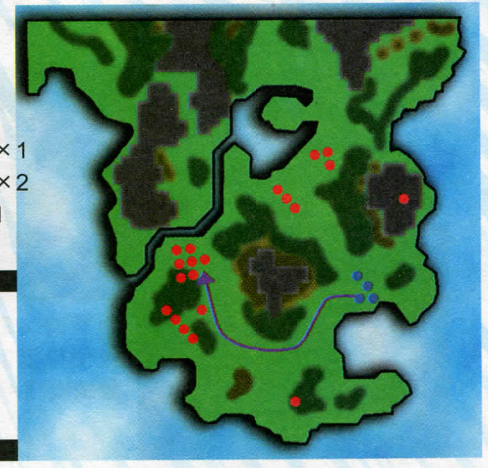
首先兩名祭師及身邊兩個邪教僧會脱離戰線，我軍依著行軍路線前進，右上方的邪教僧會自動走近我方，先將他們與蝙蝠擊倒，重整軍勢再對付古尼路軍，要留意的是絲迪的魔法對古尼路士兵十分有效，不妨儲起MP留待對付他們才使用，奇比路的槍屬性對斧是不利的，因此勿將他放得太前進攻，將士兵們全擊倒後再圍着兵隊長攻擊，不消兩回合便可將他幹掉過版。





其他：
懞面邪教僧（斧）×5
蝙蝠×2

離開版圖的敵人：
菲亞路（フィアール）×1
懞面邪教僧（魔法師）×2
巴莎達（バサンダ）×1
懞面邪教僧（斧）×2



敵方資料：

■名稱：古尼路兵
HP／MP：16／0
武器：斧
移動力：6
數目：6

■名稱：古尼路軍隊長
HP／MP：40／0
武器：槍
移動力：6
數目：1



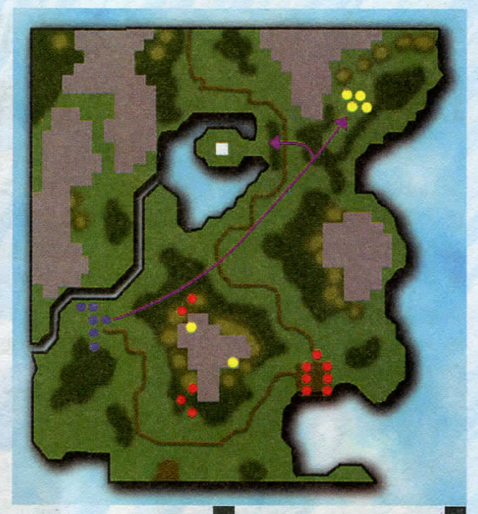
BATTLE 3 巴魯沙莫村的傷兵們

我們來到巴魯沙莫村（バルサモ町）調查共和國軍的下落，突然村中的沙井發生爆炸，走到井旁的小屋看見一對爺孫，原來他們為協助共和國軍從井處逃走後免被追擊而把沙井炸毀了，把他們屋裡寶箱內的湖上遺跡地圖取走當賠罪吧。在村中右下方的本陣中，我國的弓騎兵奧路（ウォルツ）因傷不能活動，我們用消毒草為她治療後便會加入我軍，另一名戰士雷哥（ロック）見美迪奧為奧路治傷亦加入我軍陣營，但他身後另一名傷兵已返魂乏術了。









● 我軍
● 敵軍
● 敵援軍
○ 湖上遺跡
— 行軍路線

戰術指南：

新敵人莎拉巴騎士看像很強，但其實只要一兩擊便可將他擊倒，而藍頭巾的邪教僧更不是對手，只要留意地形效果，不要將同伴分得太散便沒問題，行到遺跡前附近敵援軍便會出現，蝙蝠當然由弓騎兵的奧路來解決，而那四名邪教僧則等待我軍從遺跡出來才好對付（遺跡攻略刊於本頁下段），兩名紅色及紫色邪教僧的魔法相當厲害，要先將兩名紅色及藍色的逐個擊破，不要被他們有連續魔法攻擊的機會，接著才集中攻擊紫色的邪教僧，留意主角的HP及不要將我軍排成十字型，而雷哥的魔法防禦力極差，要多加留意。







敵方資料：

■名稱：莎拉巴騎士
HP／MP：15／
武器：槍
移動力：7
數目：7

■名稱：幪面邪教僧（紅）
HP／MP：22／6
武器：杖
移動力：5
武器：杖
數目：2



■名稱：BOSS幪面邪教僧（紫）
HP／MP：42／17
武器：杖
移動力：5
數目：1

其他：
蝙蝠×2
幪面邪教僧（刀）×1
古尼路兵（斧）×5

湖上遺跡攻略

當第一個同伴調查遺跡後，躲藏著的盜賊就會出現搶先進入，因此我軍要先集中在遺跡四周後才派隊友進入。遺跡內只有一條沙路可直追到盜賊，人馬系的沙地移動力極低，所以要派不受沙地地形影響的戰士雷哥第一個進入，再派絲迪取右下方的寶箱，雷哥只要追趕盜賊來打擊或消滅他也可將寶物奪回，取得寶物後便可返回主戰場繼續戰鬥。





敵方資料：

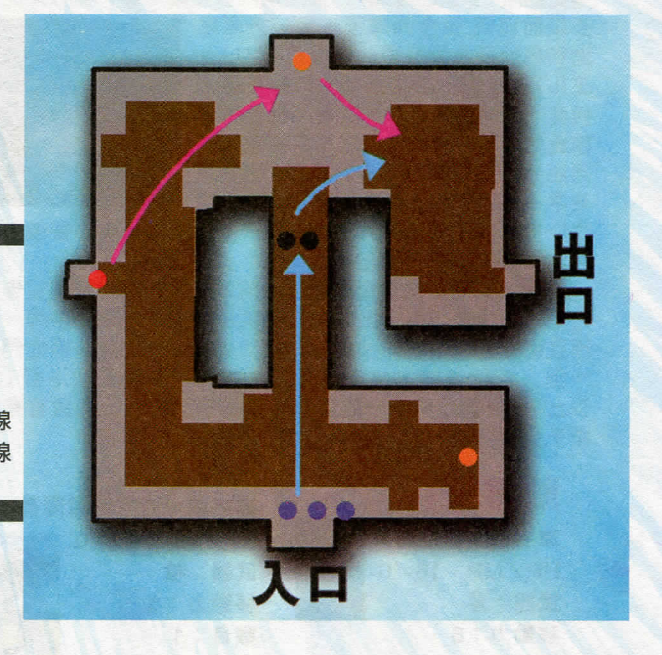
■名稱：盜賊
HP／MP：20／0
武器：小刀
移動力：6
數目：1







● 寶箱
● 木桶
● 我軍
● 盜賊
— 我軍路線
— 敵軍路線



BATTLE 4 盜賊之村達斯多（ダスティ）

經過多場戰鬥我軍已相當疲累，雖然達斯多村是著名的盜賊聚集地，但美迪奧仍決定在此休息一晚才再出發。第二天清早我們竟發現有份拐帶皇帝的女祭師巴莎達（バサンダ）亦留宿在此，她聽到手下報告我國的史比迪度（スピリテット）將軍在此附近，便立即向盜賊首領史拉夫（シラフ）告別離去了，我們在村內打探期間在酒吧二樓的露台，看見史拉夫的部下報告聖比奧斯軍壞他好事的消息，復仇心切的他便帶同部眾打算追擊聖比奧斯軍。若上集有在巴魯沙莫村的旅館二樓隱藏房間中救過一帝國弓兵巴蘭特（バーナード），只要出露台後再返回，他便會出現並加入我軍，再到史拉夫郡後門房間取得力量手觸便可離開達斯多村。








我軍
敵軍
行軍路線

戰略指南：

我們為追及聖比奧斯而決定走山道捷徑，在此遇到共和國軍的殘兵並向我們攻擊。此版是有強烈高低差地型的版圖，對敵我雙方的弓箭手也有利，先將右上方的弓箭手引下來消滅才向上前進，此版的敵人不太強，而且BOSS的騎士也無甚威力，但我軍弓箭手的防禦力頗低，勿因好用而放得太前。戰鬥中出現的石頭會有寶物的可能，戰鬥時不妨檢查一下。

敵軍資料：

■名稱：矮人族戰士
HP／MP：16／0
武器：斧
移動力：4
數目：6

■名稱：共和國騎士
HP／MP：17／0
武器：槍
移動力：7
數目： BOSS ×1 其他×1

■名稱：弓箭手
HP／MP：16／0
武器：弓箭
移動力：5
數目：4



其他：
蝙蝠×3

BATTLE 5 頑固的巴利安特將軍

終於來到火車的交匯點，突然看見想投奔共和國的帝國難民，正被共和國的憲兵隊和巴利安特（バリアント）將軍圍攻，身為王子的美迪奧看見自己帝國的特權階級弄成的難民，內心難過之餘決定伸出援手，此時聖比奧斯軍趕到並力勸巴利安特停止戰鬥，頑固的他不肯屈服，於是我們決定對付巴利安特軍，而聖比奧斯軍則應付共和國憲兵團。




戰略指南：

巴利安特會排出一個箭形陣，可惜對著我們的是箭尾不是箭頭，前進到A點後正中間的敵人會一口氣全部上前進攻，逐一解決後重整軍勢，然後全軍把地圖下方的三隻幹掉，接著再把上方的三隻消滅，各隊員回復HP後前進到B點，巴利安特會驚覺我軍能破他此陣（傻陣），聖比奧斯此時會勸降但他不服，然後便會全力進攻，鳥人交由弓兵對付，其餘的先把魔法師解決再殺騎兵，巴利安特會不斷追著美迪奧或絲迪攻擊，小心兩人的HP值，當全滅巴利安特的部眾再圍攻他，不消兩回合便可殺敗他過版。

聖比奧斯一伙人表明清白後，美迪奧亦相信拐帶皇帝一事不是他們所為，為了知道誰人挑起兩國紛爭及尋回父皇，美迪奧決定到巴拉當（バーランドへ町）鎮找尼路亞斯（レリアンス）將軍借巨船出航。




敵軍資料：

■名稱：巴利安特（バリアント）
HP／MP：60／0
武器：槍
移動力：7
數目：1

■名稱：共和國魔法師
HP／MP：15／10
武器：杖
移動力：5
數目：2

我軍
敵軍
行軍路線

其他：
共和騎士（槍）×3
弓箭手×3
矮人族戰士×4

■名稱：共和國僧侶
HP／MP：15／12
武器：杖
移動力：5
數目：2



■名稱：鳥人
HP／MP：17／0
武器：劍
移動力：6
數目：2





第二章 叛亂者們的策略

BATTLE 6 奪船之戰



來到阿拿雅古（アナフェクト）村附近的草原，發現各國混戰後所遺留下來的一堆屍體，正困惑起來的時候突然出現我國的生還者，他告知史比迪度將軍被女祭師莎達施了咒術失去常性，説完後便慘叫消失了，無計可施下美迪奧唯有先到附近村鎮打探情報。到村子我們穿過宿屋到墳場附近，聽到兩名共和國兵談到剛才史比迪度將軍跌入莎達圈套的事，而他們直屬的保路科特（プロフォント）將軍亦需要到村長處借船，我們來到村長的船附近看到保路科特正與船長吵鬧，船長不想把船借出但保路科特卻要強搶，美迪奧為借船到巴拉當鎮一於拔刀相助。



敵軍資料：



■名稱：保路科特兵
HP／MP：18／0
武器：槍
移動力：6
數目：3

■名稱：詩多娜
HP／MP：42／0
武器：劍
移動力：6
數目：1

其他：
鳥人（劍）×5
弓箭手（弓箭）×3
矮人族戰士（斧）×2
僧侶（杖）×2
魔法師（杖）×1

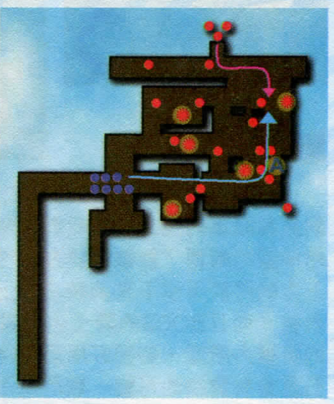
離開版圖的敵人：
名稱：保路科特
HP／MP：120／28
武器：劍
移動力：6
數目：1

戰略指南：



因副官施多菈（ステラ）會用炮彈炸掉上方和中間的道路，所以我軍要從下方前進，沿路的敵人不太強，一路走到A點附近時，施多菈會強迫保路科特乘船先走，剩下她和餘黨與我軍作戰，這版要留意在A點的一對魔法師與僧侶，千萬不要密集行近，尤其是箭手與戰士系同伴。將版圖上的嘍囉全部消滅後，主角可與同伴交談以決定是否放過施多菈，放過她的話她便勸保路科特回航與我軍同船，但這頑固軍人死也不肯答應，但他與施多菈乘船離開時卻揚言此恩他日必報。若殺死施多拉的話，他揚言的會變成此仇必報。這份攻略的三王子宅心仁厚，所以是會以前者作標準。戰後村長會提供調查此村北方運河瀑布附近大石有捷徑的情報，然後到他船家中的寶箱取得「河川遺跡之地圖」便可離開。





BATTLE 7 皇室之陰謀

準備起程到運河秘道的美迪奧在村外遇到鳥人謝路（ゼロ），原來他是聖比奧斯派來協助美迪奧及提供帝國皇室陰謀的情報，突然樹林出現二王子心復卡謝路將軍的伏兵，並説美迪奧因為剛才放了共和國將軍而要逮捕他，我軍當然要反抗到底。





敵軍資料：

■名稱：帝王護衛（BOSS）
HP／MP：40／0
武器：劍
移動力：6
數目：1



■名稱：帝斯多利亞兵
HP／MP：18／0
武器：槍
移動力：6
數目：2



其他：
鳥人（劍）×4
僧侶×3
弓箭手×2

■名稱：皇帝騎士
HP／MP：20／0
武器：槍
移動力：7
數目：3



■名稱：皇帝魔法師
HP／MP：16／10
武器：杖
移動力：5
數目：2



戰略指南：

此戰最需要留意的是那兩名皇帝魔法師，其二級冰雪魔法厲害非常，最好派兩名速度夠快的成員如美迪奧及謝路率先將其幹掉，不要給他有施魔法的機會，鳥人攻擊力及防禦力也較差，用弓箭手便能輕易除掉。到中段戰鬥時派美迪奧及奧路把左上方的鳥人、弓箭手與帝斯多利亞兵除去，其餘的在集中攻擊魔法師後，才再對付僧侶及皇帝騎士，最後前後夾擊BOSS帝王護衛一伙，因他的屬性是劍，奇比路的槍可給他最大的傷害。











BATTLE 8 地下洞窟之戰

軍師基達加覺得剛才的帝國士兵在戰鬥時不像要逮捕我軍，簡直像要消滅我們似的，但現在最重要的是盡快到巴拉當鎮，調查瀑布旁的岩石果然有一秘道，經秘道進入地下洞窟，突然有一男人從瀑布外跌到崖邊搖搖欲墜，接着又有一名忍者少女趕至，原來那男人是她的父親，這時謝路發覺那男人快要跌落瀑布，雖然已用最快速度撲救但卻太遲，不肯放棄的謝路仍飛落瀑布救亡，此時一班怪物突然出現並圍着那名忍者少女，我軍當然要第一時間拯救她。



戰略指南：

這版的地形高低差及陝窄道路令我軍移動極之不便，真正要應付的敵人不是剛開始的一伙，而是分四次出現的增援，留意不要隨便向下行，因每層只有一條路可上一級，胡亂移動會將我軍兵力分散，參考圖示分批的將各個增援擊破，若想取得右上方的寶箱，建議使用速度快、移動力高而且攻防兼備的美迪奧沿線去取，BOSS女妖魔的二級火魔法十分厲害，要重整軍勢及補充HP後才一口氣將她幹掉，只要消滅她便可過版，而女忍者則會自己走到A點安全處，美迪奧取寶箱的途中亦可助她一把，完成此版後她生存的話便會加入我軍。





敵方資料：

■名稱：史基保（スケイブン）
HP／MP：18／0
武器：劍
移動力：5
數目：6



■名稱：紅蝙蝠
HP／MP：16／0
移動力：6
數目：1

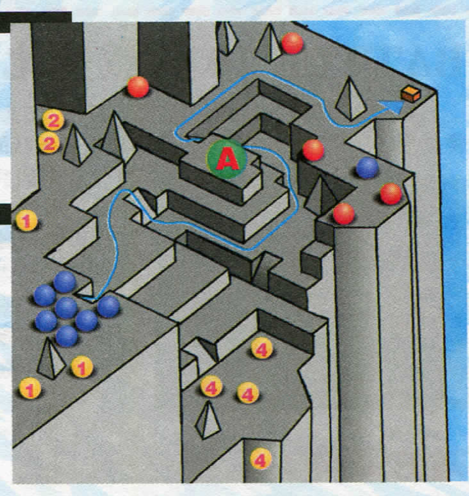
■名稱：惡鬼
HP／MP：20／0
武器：斧
移動力：5
數目：2



■名稱：哇母蟲
HP／MP：28／0
移動力：4
數目：4



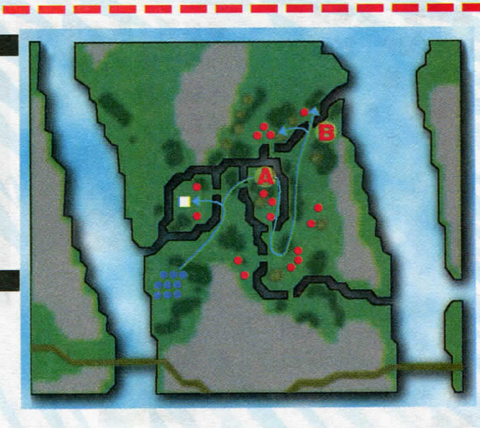
■名稱：女妖魔（BOSS）
HP／MP：26／10
移動力：6
數目：1



BATTLE 9 野外怪物的襲擊

原來那位女忍者名叫葉月（ハツキ），雖然成功保護了她，可惜謝路救回她父親上岸時已奄奄一息了，留下要葉月協助美迪奧的遺言後便去世。出山洞後天已入黑，我軍決定到附近的拿沙達（ラインサイド）村休息，第二天清早烏達在村中在打探到共和國和帝國軍一同行軍的情報，一臉疑惑的美迪奧軍決定先與聖比奧斯會合。出村前可先到共和國本陣的大瓶裏取得雞飼料，再到村中雞棚對母雞（不動的那隻）使用，帶牠返回本陣後從此這雞便會待在我軍。









戰略指南：

準備跟隨共和國軍後到國境吊橋的美迪爾軍，在途中遇到一群野生怪物。此戰過程比較簡單，消滅頭四隻怪物到遺跡奪取寶物（過程刊於下方），接著到A點會有兩隻哇母蟲援軍並小心他的麻痺攻擊，戰鬥中盡量站在地形效果較佳的深綠色地段攻擊，到B點會有第二次的哇母蟲援軍，消滅掉後派美迪奧走上路攻擊，其餘的在下方圍攻，不消一會便可將全數怪物消滅。

敵人資料：

紅蝙蝠×3
哇母蟲×8
惡鬼（斧）×6
史基保（劍）×4





新GAME

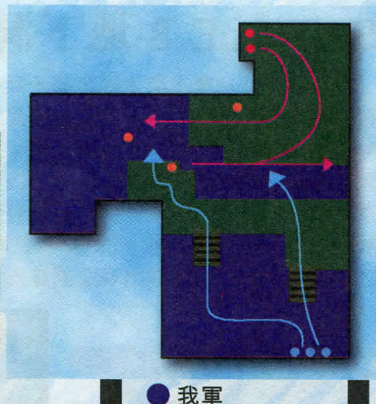
河川遺跡攻略

若任何成員手持從阿拿雅古村村長船中取得的河川遺跡地圖，便可調查此遺跡而入內，調查後藏在大樹的盜賊便會出現並會搶先進入，此戰一定要派出人馬騎士奇比路及鳥人謝路負責奪寶，葉月也可加入從旁助攻。奇比路從左路前進追擊想從左面出口逃走的盜賊，另一個則會突然改路往右邊出口逃走，此時謝路及葉月便可直線前進狙擊他，消滅或擊中兩名盜賊亦可將三件寶物搶到手。

敵人資料：

盜賊（刀）×2











BATTLE 10 營救聖比奧斯軍

戰鬥後基達加説我們的艾露比莎姆（エルベセム）神的守護力像變弱了，因而令四週怪物活躍起來，但時間緊迫的我們無暇細想，當來到共和國國境的吊橋附近時，看見一個想伏擊聖比奧斯軍的卑鄙戰陣，而佈下這陣的竟是在共和國內極負威名的加查路（ガーゼル）將軍，而在此時我軍亦被共和國軍發現，為救聖比奧斯一伙人此戰在所難免



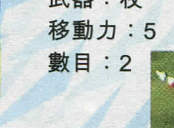
戰略指南：

此戰的行軍路線是由高而下前進，左右的敵人頗多，而新出現的飛翼騎士更有兩格的攻擊範圍，因地形的關係而做成困獸鬥，所以弓箭手會在此仗相當活躍，但切記勿因貪攻而把他孤立，應慢慢密集前進，A、B、C點會有援軍，但只是普通士兵所以對戰局影響不大，戰鬥後期會出現聖比奧斯一方的劇情，艾喬路（エキュアル）將軍想將吊橋弄斷來消滅聖比奧斯軍，但加查路見他的部下仍在橋上而加以阻止，更把艾喬路推下山崖，但其副官仍堅持與我軍戰鬥。對付他的方法就是派同伴將他兩旁的木桶打碎後從四方夾攻，消滅魔法師及僧侶後才再集中攻擊他，劍及魔法可給予最大的傷害，消滅他後謝路亦跟隨聖比奧斯回共和國，而我們亦要繼續漫長的旅程。



敵方資料：

■名稱：艾喬路兵
HP／MP：20／0
武器：槍
移動力：6
數目：9



■名稱：阿士比利亞魔法師
HP／MP：20／14
武器：杖
移動力：5
數目：2

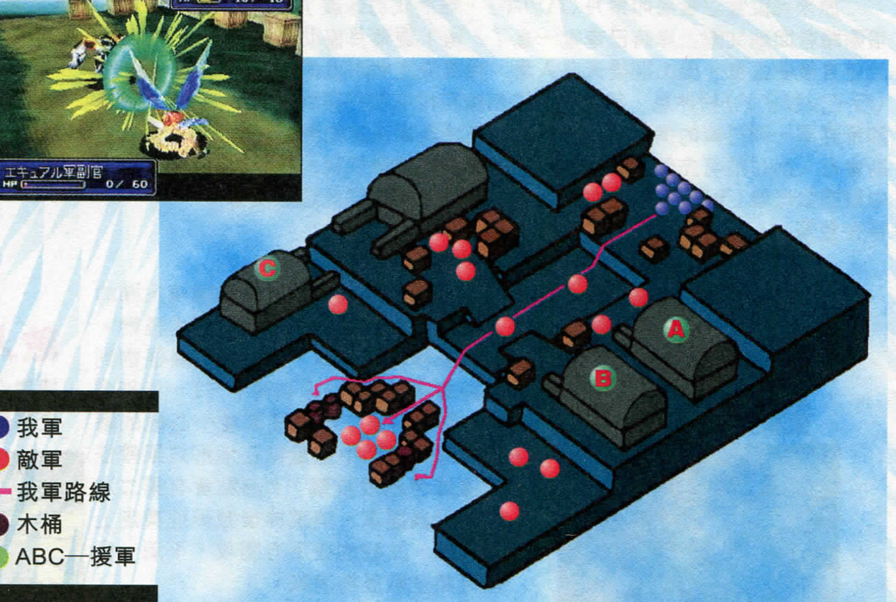
■名稱：飛翼騎士
HP／MP：22／0
武器：槍
移動力：6
數目：3



其他：
紅蝙蝠×2
僧侶（杖）×3

■名稱：艾喬路軍副官（BOSS）
HP／MP：60／0
武器：槍
移動力：5
數目：1





第三章 遙遠的巡禮之路

第十一戰 大木通路之戰

美迪奧軍行軍直到深夜，原想在前方村落投宿的時候，竟遇到邪教團夫沙姆(ブルザム)四祭司之一的風之哥利亞當(ゴリアテ)，他否認邪教團與自己有關之餘並詢問美迪奧有否見過一位名叫古拉斯亞(グラシア)的銀髮少年，美迪奧回答沒有見過，隨後哥利亞當告訴他此少年就是艾靈比莎姆神的子孫，接着便與他的部下消失了。

在本陣休息過後，第二天清早絲迪發現此村的村民外表奇怪，美迪奧調查後發現此村名叫史達保(スタンプ)，是妖精們眾集的村落，他們與世無爭的寧靜生活與我們成強烈對比。沿繩梯可上到大木的妖精住所，收集情報及調查寶物後到達一處叫大木之通路的地方，突然聽到少女的悲鳴，同時門內走出一位名叫達比度(ダビデ)的男人，原來那名少女是他的情人，我們答應幫忙後他便會加入我軍，而軍師亦立即回本陣帶同伴們來協助。



戰略指南：

此仗開始只有美迪奧，奇比路及達比度參與戰鬥，走到第二層會有二隻紅蝙蝠飛來襲擊，以現時LEVEL牠們已毫無威脅，反而那新出場的疆屍才是最難纏，攻守力不低外更有毒性，若身上沒解毒草或妖精之粉美迪奧要立即用魔法回村子購買，當三名戰士全走出A點後會來到大木之外面，其餘的同伴會出現在另一方戰鬥，絲迪的魔法對疆屍非常有效，但她的防禦力低而且疆屍亦喜歡選她攻擊，所以要格外留意她，而美迪奧的一方因三個也不懂回復魔法，但防禦力較高要走到B點應無問題，當兩方人物消滅敵人後各自走到B、C點會回到大木內的戰場，女妖魔的二級火魔法殺傷力強，要兩方人馬集合才好展開攻擊，弓箭手要第一時間解決女妖魔，逐一清除其餘嘍囉後再集中圍攻BOSS狼人，牠的攻擊力及防禦力雖高，但在我軍密集進攻下不到兩回合便可把他／牠擊敗過版。

打敗狼人後牠會對我軍說邪教團四祭司之一的哥利亞當已向著帝國進發，其餘的二名祭司菲亞路及特詩妮(デスヘレン)仍留在此指揮作戰，恐嚇美迪奧四祭司如何厲害恐怖後便死去了。









敵方資料：

■名稱：疆屍
HP／MP：25／0
移動力：5
數目：5



■名稱：妖精獵人
HP／MP：22／0
武器：弓箭
移動力：5
數目：2

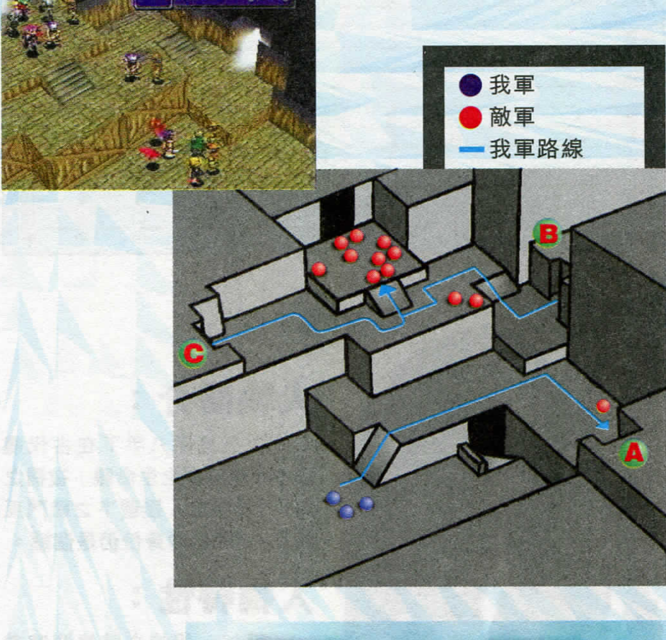
■名稱：狼人(BOSS)
HP／MP：80／0
移動力：6
數目：1

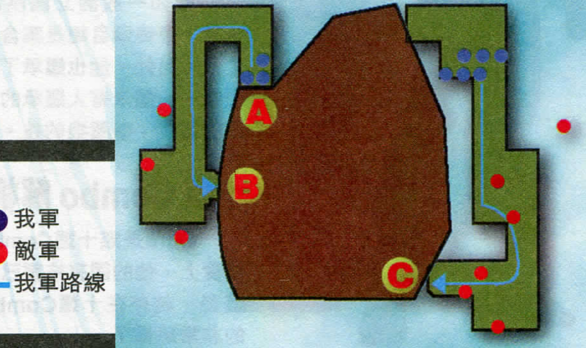


■名稱：骷髏戰士
HP／MP：23／0
武器：劍
移動力：5
數目：2



其他：女妖魔×1





攻略一族

By：Nash



三島平八

鐵拳3人物精要攻略最終回

教你一招打天下

FIG 製造商：NAMCO 容量：CD-ROM 售價：358港元 對應DUAL SHOCK

2P OFFICIAL PRODUCT MEM PlayStation

人物簡介：

他是第一集的最終首腦，第二集的主角，到了今集已是一位73歲的老翁。話雖如此，他在今集中仍是一個強得叫人頭痛的中頭目。自從他親手將不肖子三島一八掉入火山後便重管三島財閥，這次鐵拳大會也是由他召開的。

人物特性：

一如以往，他使用的格鬥流仍是三島流喧嘩空手道，是一個能力平均（或者可以說是面面皆強）的角色。在今集中更加入了新的招式，彌補了以前招式上的不足，令他強上加強。

十連 Combo 解析：

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
指令	→→△	□	△	△	☆×	○	☆○	□	△	□
判定	上	上	上	上	中	中	下	上	中	中

段數										10
指令										□
判定										中

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
指令	↘×	△	☆△	○	○	☆□	○	□	☆△	○
判定	中	上	上	下	下	中	上	上	中	中

段數							7	8	9	10
指令							△	□	△	□
判定							上	中	中	中

有用／特別招式推介：

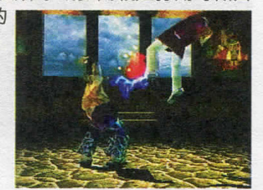
剛掌破　□＋△　判定：中

有點像Nina的雙掌破，但攻擊判定比她更強。攻擊力不弱之餘亦可彈開對手，亦可配合鬼哭連拳而變成鬼哭剛掌破，或改使出激剛掌破改變出招時間迷惑對手。



鬼神拳　→→△　判定：中

這是一個突進的擊飛技，速度快之餘比風神拳擊飛得更要高，擊飛後使出風神拳或多聞殺追打則可做出頗大的傷害。



奈落拂踵切　奈落拂中 N ○○
判定：中、中

這一招的最好用的地方在於之前頭三段屬下段的奈落拂。由於中段的踵切可於任何一段的奈落拂中插入，可使對手難以判斷。



多聞殺・壹（貳）→□ ←△ □（○）
判定：上、中、中

今集新加入的連續技，平時並沒有什麼大作用，但用作空中追擊則是一個不錯的選擇，尤其是多聞殺壹中的第三段，段定和攻擊力都非常不俗。



Ogre

人物簡介：

由三島平八手下在古代遺跡中發現的謎之生命體，被稱之為「古代宇宙人殘留下之戰鬥兵器」。實際他的身份仍是個謎。

人物特性：

就如一般的立體格鬥遊戲一樣，最終頭目總是集合了諸家之長。另外，他也繼承了這遊戲中唯一一個未有人繼承的，上兩集的強者 - 李超狼的技。

十連 Combo 解析：

Ogre是無十連Combo的，事實上，他的固有技都已經非常厲害，若存在十連Combo就真的非常恐怖了。

有用／特別招式推介：

Snack Blade　↓×××
判定：下、中、中

一個由下段開始的連續踢技，這一招的第三hit是可以擊飛對手上天的，另外由於開始是長入拉下，所以有時會誤出Snake Kick而使第三hit變成下段攻擊。



魔神拳　站立途中△　判定：中

一招可使對手「肚痛」的招。對手中招後會慢慢倒下，期間Orge可以隨意使用不同的連續技對付之，如跳右腳（↗○）再接任何空中追打。



KeTsuARuKuAToRu　→→△
判定：中（＋防禦不能）

異常恐怖的一招，這是一招中段拳技，第一hit時有中段判定，而無論對手擋不擋到這一hit，第二hit一定逃走不能！之後還可以駁下左拳至其他下段連技*可怕！



龍車蹴鬼殺　↘×△　判定：中、中

這一招會先駛出一個後手翻，然後着地時再加一個突進中段拳。這招可以陰對手想於第一hit後打擊之餘，這招用作空中追擊也非常不俗。



True Ogre



人物簡介：

Ogre吸了格鬥家「強之魂」而變身成的一隻怪物。由原本的人形變成了一隻長着獠牙及有角有翼的大型生物，叫人望而生畏。

人物特性：

雖然巨大化了，但是攻擊力和速度都沒有改變到，變身後長出的翼反而是最大的變更點，另外牠有兩種防禦不可的火炎攻擊，實在令人可怕。

十連 Combo 解析：

和Ogre一樣沒有十連combo的，實際上這樣也已經很強了吧！

有用／特別招式推介：

Low Tail Cutter ↓×＋○ 判定：下

一招「失驚無神」的下段腳，攻擊力一般但勝左夠快，而且了Low Tail Cutter外還有Middle Tail Cutter，可交替使用迷惑對手。



Another Dimension Down中×＋○ 判定：上段防禦不能

這是一招特別的起上攻擊。使出這招時True Ogre會於畫面另一端出現，然後往對手衝去，而這招亦可配合破碎蹴(○×)後使出。



Holocaust Napalm □＋△ 判定：防禦不能

這一招類似上集魔鬼一八的雷射，但他的是噴火。True Ogre會先飛上空中然後噴出一條封着整條戰線的火焰，逃避的唯一方法是立即橫移。

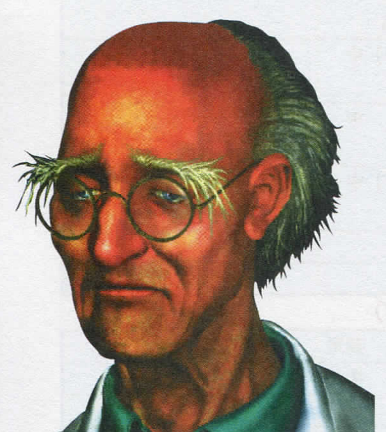


Demon Bite 蹲下前進 返技

一招怪怪的返技，只可以返下的拳，但對一些喜歡用蹲下拳封位的對手非常有效。



Dr. B



人物簡介：

在前作中Jack-2和Yoshimitsu的轉動機械手都是由他所發明出來，今集中Anna的雪藏也是由他幫手的。由於他的才能被三島平八看中，於是就被三島誘拐並軟禁了。

人物特性：

一個古靈精怪的人，招式遠比其他角色還要奇怪及刁鑽。由於他常常都是臥着，就算他站着也是曲着背的關係，上段攻擊對他完全無效，投技也只得King的Down投對他有效，而他對人的招式也是一樣，只有中及下段攻擊。

Sierra & Akura Combo：

- Rope 投：Shuttle Pacta或Shuttle Dance中 □＋△
- → Doctor Elbow：Rope投中△△ □＋△
- → Safety Doctor：Doctor Elbow 中□＋△
  - ↗ Change Position：Doctor Elbow中×＋○
  - ↘ Hovering Doctor：Doctor Elbow中□＋○ → Doctor Face Crasher：Hovering Doctor中△□×○
- → Coretex Step：Safety Doctor 中×＋○
- → K.E.T：Coretex Step 中□＋△

有用／特別招式推介：

Gene Bank Combo B →→(或→或→N)□○×××△□ 判定：特殊中、下、下、下、下、中、中

這Combo最大的好處是攻擊力強大，另外可以視乎對手的檔格程度而改出A的Combo（第4 hit將會改為中段）。



Panic Genom →→○ 判定：中（追加投技可能）

這招和King的Frankensteiner相似，攻擊判定強而且攻擊時間長。當對手在兩個身位內被擊中的話，則會追加投技。



Slip Kick Combo ×× 判定：下、中（仰向而對手在足旁）

相信是使用率極高的一招，這一招先踢對手的下段再以中段踢「炒」起對手，雖然踢完後Dr. B仍會躺在地上，但已可扣掉對手不少體力了。



伏寢狐流腿 ○ 判定：中（伏下而對手在足旁）

另一招高使用率的招數。由於Dr. B是躺下時出招的而這招攻擊判定是中段的，所以對手通常都很難施予正面打擊。



廿連 Combo 解析：（我冇打錯字，真係廿連㗎！）（記得一定要先儲氣）

段數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
指令	↗□	×	×	×	×	→×	×	×	×	×
判定	中	中	中	中	中	上	中	中	中	中

段數	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
指令	○	○	○	×	×	×	×	×	△	□
判定	上	上	下	下	下	下	下	下	中	中



Dr. B固有技表

技名	指令	攻擊判定	攻擊力
Doctor One Two	□△	特殊中、特殊中	4、10
Doctor Sit Kick	×	下	12
Doctor Right Low	○	下	10
Gene Bank Combo A	→→（→或→N）□○×△□	特殊中、下、下、中、中	13、8、10、12、13
Gene Bank Combo B	→→（→或→N）□○×××△□	特殊中、下、下、下、下、中、中	13、8、10、10、17、12、13
老人拳	↗□	中	25
賢人拳	↗△	上	15
Jack Tamer	→→△	中	20
Black Smoker	→→×	中	30
Panic Genom	→→○	中（打擊投）	15（+21）
Panic Smoker	→→N×	中、中	25、28
Flying Doctor	→→×+○	中	30
Base Steel A	→→□+△	中	27
Base Steel B	→（或→或↘或↘）×+○	特殊中	17
Proto Blast	×+○	儲氣	
真．影足	Proto Blast中←	特殊移動	
Leg Cutter	真．影足中×	上	41
893．K	真．影足中○	上	30
Back Proto Blast	←×+○	儲氣	
裏影足	Back Proto Blast中←或→	特殊移動	
跳老夏蹴	裏影足中×	中	47
跳老冬蹴	裏影足中○	中	38
Panic Doctor	△□	特殊回避	
Neutrino Blast	←↑（或倒下中↑）	中	27
Mind Bust	背向對手時□+△	中	25
Genom Bust	背向對手時→→×+○	中	25
Back Fire	背向對手時→→×	中	20
Back Fire ~ Genom Bust（假稱）	背向對手時→→× ×+○	中、中	20、25
Mind Back Blow	背向對手時→→□	上	15
Quick Slicer	↓○	下	10
Quick Down	←□+○	防禦崩解	
Bio Reactor	←（或↙）□+△	防禦不可	10（+10*）
卍盤坐	↓×+○	特殊姿勢	
Doctor 卍 Car	卍盤坐中腳鍵連打	特殊移動	
Doctor Cossack	↙×○×○×○	下、下、下、下、下、下	15、12、10、12、12、12
Doctor Minor	→→N△	中	8
Doctor Low Kick Combo	×○	下、下	12、7
無雙連拳	↘□△	中、中	8、21
老神拳	橫移動中△	中	18
老神滅裂拳	橫移動中△□	中	18、25
老爆拳	←×+○↑	防禦不可	60
站立倒下防止	倒下的前半動作前時→或↗或↘		
Shuttle Pacta	□+○	特殊動作	
Shuttle Dance	Shuttle Pacta中	特殊動作	
Claymore Set	Shuttle Dance中×+○	下段投	38
Pinpoint Shuttle Pacta	□+△	特殊動作	
Sea Cubed Eye	↓□+△	特殊動作	
仙人一徹	返擊對手右踢時按擋格以外的方向	返技	
超頭撞	可作正面投的指令	正面投技	33
Black Belt 大外刈	可作右面投的指令	右側投技	40
Black Belt 腕返	可作左面投的指令	左側投技	45
仁王碎	可作背面投的指令	背面投技	60
Frankensteiner	Panic Genom擊中一定位置時	追加投技	18

倒下狀態時（仰向而對手於足旁）

技名	指令	判定	攻擊力
Poison Breath	□或△	下	3
Slip Kick Combo	××	下、中	7、30
Quick Standing	×+○	中	20
Roger Kick A	○×○×○	特殊判定、中、中、中、中	0、10、10、10、17
Roger Kick B	○○×○×○	特殊判定、中、中、中、中、中	0、10、10、10、10、17
Slipping Proto Blast	□+△+×+○	儲氣	
Rolling Doctor Combo A	←← ×+○ ×+○	中、中	20、25
Rolling Doctor Combo B	←← ×+○○	中、中	20、16
海老老拳	←←（後轉中）×+○	中	25
老段拳	→→（前轉中）○	中	16
投擲	前轉中（或後轉中）←□+△	投技	
Cross Chop	→→（前轉中）□+△	中	15
Cross Chop ~ 海老老拳	→→（前轉中）□+△ ×+○	中、中	15
Cross Chop ~ 老段拳	→→（前轉中）□+△ ○	中、中	15、16
寢移動	↑或↓		
回轉伏下	↑或↓		

倒下狀態時（仰向而對手於足旁）

技名	指令	判定	攻擊力
伏寢狐流腿	○	中	18
仰向	↑或↓或□或△		
起上下段踢	×	下	7
Doctor Cracker	→→×+○	中	25
Doctor Cracker Combo	→→×+○×+○	中、中	25、25
後轉 Mind Burst（假稱）	→→□+△	中	25
腰痛（假稱）	遠離對手時按對手的相反方向		

倒下狀態時（仰向而對手於頭旁）

技名	指令	判定	攻擊力
跳老拳	×+○或←×或←○		中　21
起上中段踢	○	中	10
起上下段踢	×	下	7

倒下狀態時（伏下對手於頭旁）

技名	指令	判定	攻擊力
砂老拳	×+○	下	15
起上中段踢	○	中	10
起上下段踢	×	下	7

上個星期日(5月3日)大家有沒有到新世紀廣場，參加或觀看今年本地遊戲界一大盛事——《鐵拳3》世紀擂台大會呢？如果你錯過了這次大會的話，且看筆者的現場追踪報道吧。

「《鐵拳3》世紀擂台大會」現場追擊

SCEH舉辦這次《鐵拳3》比賽的目的之一是推廣正版遊戲，參加這次比賽的參加者都是選購了PlayStation正版遊戲的用家。比賽在下午二時正式開始，那個首次舉辦遊戲比賽的商場瞬即聚集了很多人圍觀。除了原定在三樓的會場外，會場管理當局特地安排了在商場二樓中央的露台舉行決賽，各層商場的行人都可以觀看到比賽況，加上掛在商場頂部的4面電視屏幕，氣勢實在非同凡嚮。

會方安排了初賽參加者以16人為一組作賽進行淘汰賽，最後的16強就在二樓的露台在眾多觀眾的圍觀下爭取鐵拳王的寶座。這次參加比賽的參賽者的年齡相差很大，由成年人到小朋友都有，可見《鐵拳3》這遊戲的受歡迎程度。



參賽的選手中，以選用雷武龍和PAUL的人最多，據參賽者表示是，選用他們是因為他們的招式變化大，攻擊力強，比賽起來較有把握。不過進入四強之後，就只有兩個人選用這兩位角色，可見只要運用得純熟，無論哪一個角色都有取勝機會。

四強的參賽者中，以黃文聰使用的KING最引人注目，他能夠在氣氛緊張的比賽中使出10連COMBO成功擊敗對手，當然技驚四座，但是到爭取兩強席位時，他卻改用了吉光作賽，結果敗在打法沉實的余柏賢所控制的





風間仁手下。另一個兩強席位是由使用雷武龍的梁家明對戰使用PAUL的TAM CHIU。梁家明是PlayStation比賽的常客，十二月在時代廣場的街機版《鐵拳3》比賽中他已表現出他的身手。在他刁鑽的招數下，PAUL也只有甘拜下風。

其實在四強比賽之前，他們接受過來自PlayStation Pro Shop所選出的代表的挑戰，當中更包括來自日本SCEI的岩井先生，但經過身經百戰才能晉身四強的人物又豈是泛泛之輩？他們都能順利晉級。

兩強對決，自然是余柏賢的風間仁對梁家明的雷武龍。第一局，刁鑽的雷武龍的確令風間仁一時難以捉摸，梁家明輕勝一局。但到了第二局，余柏賢了解對手的拳路後，開始以踏實的攻勢反擊，卒之追成一比一平手。在第三局，雷武龍仍然以多變的招式進攻，但可能由於緊張關係，很多時候都未能乘勝追擊；而風間仁就以踏實的攻擊取回不少優勢，雙方戰至最後都僅餘一點能源，無論哪一方中對手一招都會出局，卒之風間仁以一記重拳截擊到來勢洶洶衝來的雷武龍的攻擊，奪得鐵拳王的寶座。

■在商場中央的露台進行決戰，果然氣勢不凡。

鐵拳王

■鐵拳王余柏賢從SCEH的近藤先生手上接過冠軍獎品。

■「頭岳岳」幹甚麼？原來是快要參加決賽的參賽者忙着從頭上的大熒幕觀摩正在比賽的參賽者的比賽過程，以了解以

■SCEH請來……們6月的重頭……

鐵拳王誕生過程

黃文聰



LOUIE V.

JACKEY NG

余柏賢



梁家明

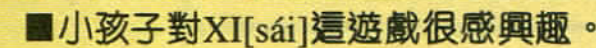


蕭啟輝

黃釗立

客串的皇牌 XI[sái]

這次比賽除了主角《鐵拳3》之外，SCEH也在會場中展出多款PlayStation受歡迎遊戲，而最受注目的，就是將於6月18日推出的新遊戲《XI[sái]》。這個遊戲是PlayStation 6月的重點遊戲，很多一家大小一同來觀看比賽的家庭都被這新穎的遊戲所吸引，查詢這遊戲何時發售。《遊戲誌》將於第67期限量附送這個遊戲的中文體驗版，想得到的話就要留意下期《遊戲誌》了。


■小孩子對XI[sái]這遊戲很感興趣。




■參加《鐵拳3》比賽的機迷真是不分老幼

■除了正式比賽之外，會方還舉辦了一次遊戲雜誌編輯表演賽，由《遊戲誌》、《遊樂誌》、《遊戲周刊》和《GAMER》四本遊戲雜誌對賽。結果由《遊樂誌》的代表阿星勝出。





戀愛成就祈願 凝望騎士

Present by：山寺良牙

SLG
價格：420港圓／508港圓（限定版）
容量：CD-ROM 記憶：1 block 製造商：KONAMI

MEM 

PlayStation

前言

相信有不少玩者玩過此遊戲，亦對於遊戲內的事件、對應方法及回答存有種種的疑惑，而今期開始「遊戲研究坊」會揭開有關遊戲內的某些秘密及人物對應表，希望這些資料會對各位有進行遊戲時會有些用處吧！（沒有刊載的資料各位可看回《遊戲誌》71期）

遊戲系統的秘密

首先是遊戲開始時，玩者會輸入自己的名字及血型等資料，原來血型是會影響玩者初期能力值的，至於詳情可看看下表。

血型與初期能力值的關係

血型／能力值	學力	禮儀值	魅力	信仰	劍術	馬術
A	6	8	4	4	6	8
B	4	6	6	8	8	4
O	6	4	8	6	4	8
AB	8	6	6	4	8	4

能力表疑惑



總合能力表中，有三項重要的能力值，包括：攻擊力、防禦力（防御力）及速度（素早さ），但這三項能力是非玩者控制的，而是玩者其他的能力值間接影響到的，至於影響則如下：

攻擊力=（馬術+劍術）÷2
防禦力=（學力+信仰）÷2
速度=（禮儀+魅力）÷2

經驗值的成功與否

玩者在實行訓練或兼職指令時，有否發覺成功、失敗或大成功時，所取得的經驗值是有所不同的呢？其實他們是有個一定的比率，若以成功作為1的話，那麼大成功的便會變為1.5；相反地失敗的話便是0.5了。而到了假日，經驗值比率會是平日的比率再乘以1.5。

財力疑雲

有時玩者一下子成為有錢人，又一下子變成窮光蛋？其實這世界中判斷財力是有一定法則的，其法則就是：

庶民的財力（庶民的）——持有錢＜一個月的軍餉
小有錢人（小金持ち）——持有錢≧一個月的軍餉
有錢人（金持ち）——持有錢≧兩個月的軍餉
極富有人（左うちわ）——持有錢≧三個月的軍餉

另外這個財力亦會影響蓮達（リンダ）對玩者的好感、女孩生日時所送的禮物及往餐廳（レストラン）和茶室（喫茶店）約會時回復體力的程度，至於回復程度則可參巧下表：

財力狀況	餐廳	茶室
庶民的財力	10HP	5HP
小有錢人	20HP	10HP
有錢人	30HP	15HP
極富有人	40HP	20HP

要有效果、亦有付出

要增加能力值，當然是要犧牲一外事的，那就是體力了，但好處可能有很多，現列出各指令的關係（包括兼職）。

所選指令	有關能力值	有關的女性	消耗體力（HP）	備註（好處）
學問	學力（INT）	洛里、蓮達、安	1	防禦力↑、能否成為家庭教師、☆戰事中使用工兵
禮儀	禮儀（MAN）	尼滋里、蓮達、安	1	速度↑、能否進入聖誕舞會（進入條件值：第一年＝25以上、第二年＝37以上、第三年＝55以上）「若有本莉斯拉的招待信則例外」
魅力	魅力（CHR）	洛里、蓮達、安	2	速度↑、舞廳約會成功率（成功準則：（魅力＋禮儀）÷2≧玩者LEVEL）、五月祭美男比賽成敗
信仰	信仰（WIS）	海娜、尼滋里、蓮達、安	2	防禦力↑、系兵攻擊力↑、在教會取得女孩情報量增加（16以上增加性格與興趣、32以上增加喜歡的地方、48以上增加將來的夢想、64以上增加理想的男性）
劍術	劍術（SWD）	洛里、海娜、拉滋、蓮達、安	3	步兵部隊攻擊力↑、運動公園約會成功率（成功準則：（劍術＋馬術）÷2≧玩者LEVEL）、收獲祭劍術比賽成敗
馬術	馬術（HOR）	尼滋里、珍、拉滋、蓮達、安	3	攻擊力↑、收獲祭劍術比賽成敗、另有特別事件與馬術值有關
休息（休憩）	體力（HP）	安	補回10	體力回復、戰鬥時體力值影響
麵包店（パン屋）	學力、禮儀	絲、安	7	禮儀魅力值高成功率高、馬術值高失敗率高、較低收入
酒吧（酒場）	禮儀、魅力	古莉亞、安	10	魅成高成功率高、高收入
藥房（薬屋）	學力、信仰	米尼斯斯、安	6	學力信仰高成功率高、劍術高失則率高、較低收入
茶室（喫茶店）	魅力、信仰	安、尼滋里	7	魅力信仰高成功率高、馬術高失敗率高、較低收入
花店（花屋）	學力、魅力	安、海娜	8	學力高成功率高、較低收入
餐廳（レストラン）	禮儀、信仰	卡羅露、安	7	禮儀信仰高成功率高、劍術高失敗率高、較高收入
石礦場（採掘現場）	劍術、馬術	安、蘇菲亞	12	劍術馬術高成功率高、學力高失敗率高、高收入
漁夫（漁港）	學力、馬術	安、蘇菲亞	9	劍術馬術高成功率高、禮儀高失敗率高、較高收入
救生員（監視員）	信仰、馬術	安	4	劍術馬術高成功率高、魅力高失敗率高、夏天限定兼職、較低收入
掃煙通（煙突掃除）	學力、劍術	安、蘇菲亞	7	禮儀信仰高成功率高、魅力高失敗率高、低收入（冬天期間為較高收入）
教堂義工（礼拝堂掃除）	全能力值	安、古莉亞	5	信仰高成功率高、低收入、上升能力不高
墳場管理員（墓守）	信仰、劍術	古莉亞、安	6	信仰劍術高成功率高、魅力高失敗率高、低收入

通稱一覽表

遊戲中是有一項名為「通稱」的系統，而取得某些通稱後，會有特別效果，甚至可以取得必殺技，以下各表會顯示各通稱的效用。另外，每一個通稱均需要在某種能力值中使用一定次數或達至某些條件才可取得。



升級 LEVEL	所需（累積）積分
2	14
3	30
4	50
5	76
6	109
7	151
8	205
9	275
10	366

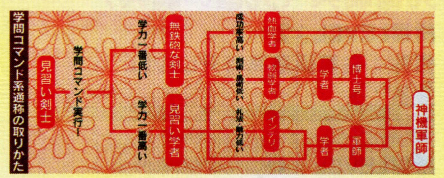
使用次數與計分方法

平日：1分（即平日使用（完成）該指令一次得1分）

假日：2分

特例（救生員）：平日6分、假日12分

學力系通稱



冒失的劍士（無鉄砲な剣士）

所需LEVEL：×

條件：在學力最低時升LEVEL

效果：學力指令失敗率+40%

見習學者（見習い学者）

所需LEVEL：2

條件：在學力最高時升LEVEL

效果：×

知識份子（インテリ）

所需LEVEL：4

條件：持有見習學者通稱，沒有被稱過軟弱學者，禮儀及魅力能力偏低。

效果：×

軟弱學者（軟弱学者）

所需LEVEL：4

條件：持有見習學者通稱，沒有被稱過知識份子，劍術及馬術能力偏低。

效果：×

熱血學者（熱血学者）

所需LEVEL：5

條件：持有見習學者通稱，指令成功率高。

效果：學力指令大成功率+20%

學者（学者）

所需LEVEL：6

條件：持有見習學者通稱

效果：學力指令大成功率+20%

軍師（軍師）

所需LEVEL：8

條件：持有學者通稱，沒有被稱過博士。

效果：學力指令大成功率+60%、取得必殺技「SINER BALL（シンラボール）」

博士（博士号）

所需LEVEL：8

條件：持有學者及軟弱學者通稱，沒有被稱過軍師，劍術及馬術能力偏低。

效果：學力指令大成功率+60%、取得必殺技「SINERBALL」

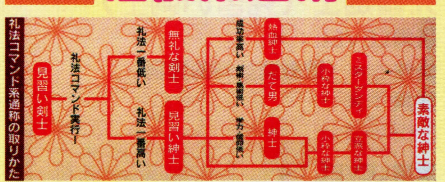
神機軍師（神機軍師）

所需LEVEL：10

條件：持有學者或軟弱學者通稱

效果：學力指令大成功率100%、取得必殺技「SINERBALL」

禮儀系通稱



無禮的劍士（無礼な剣士）

所需LEVEL：×

條件：在禮儀最低時升LEVEL

效果：學力指令失敗率+40%

見習紳士（見習い紳士）

所需LEVEL：2

條件：在學力最高時升LEVEL

效果：×

紳士（紳士）

所需LEVEL：4

條件：持有見習紳士通稱，沒有被稱過美男，學力及信仰能力偏低。

效果：×

美男（だて男）

所需LEVEL：4

條件：持有見習紳士通稱，沒有被稱過紳士，劍術及馬術能力偏低。

效果：×

熱血紳士（熱血紳士）

所需LEVEL：5

條件：持有見習學者通稱，指令成功率高。

效果：禮儀指令大成功率+20%

俊俏的紳士（小粋な紳士）

所需LEVEL：6

條件：持有見習紳士通稱

效果：禮儀指令大成功率+20%

有型的紳士（立派な紳士）

所需LEVEL：8

條件：持有俊俏的紳士通稱，沒有被稱過花花公子。

效果：禮儀指令大成功率+60%、取得必殺技「封」

花花公子（ミスターダンディ）

所需LEVEL：8

條件：持有俊俏的紳士及美男通稱，沒有被稱過有型的紳士，劍術及馬術能力偏低。

效果：學力指令大成功率+60%、取得必殺技「封」

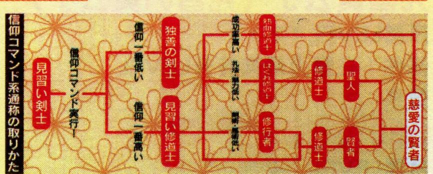
有型有款的紳士（素敵な紳士）

所需LEVEL：10

條件：持有有型的紳士或花花公子通稱

效果：學力指令大成功率100%、取得必殺技「封」

信仰系通稱



自私的劍士（独善の剣士）

所需LEVEL：×

條件：在信仰最低時升LEVEL

效果：學力指令失敗率+40%

見習修士（見習い修道士）

所需LEVEL：2

條件：在信仰最高時升LEVEL

效果：×

修行者（修道者）

所需LEVEL：4

條件：持有見習修士通稱，沒有被稱過迷失的修士，劍術及馬術能力偏低。

效果：×

迷失的修士（はぐれ修道士）

所需LEVEL：8

條件：持有見習修士通稱，沒有被稱過修行者，禮儀及魅力能力偏低。

效果：×

熱血修士（熱血修道士）

所需LEVEL：5

條件：持有見習修士通稱，指令成功率高。

效果：禮儀指令大成功率+20%

修士（修道士）

所需LEVEL：6

條件：持有見習紳士通稱

效果：禮儀指令大成功率+20%

賢者（賢者）

所需LEVEL：8

條件：持有修士通稱，沒有被稱過聖人。

效果：禮儀指令大成功率+60%、取得必殺技「聖HEAL（セイントヒール）」

聖人（聖人）

所需LEVEL：4

條件：持有俊俏的紳士及美男通稱，沒有被稱過有型的紳士，劍術及馬術能力偏低。

效果：學力指令大成功率+60%、取得必殺技「聖HEAL」

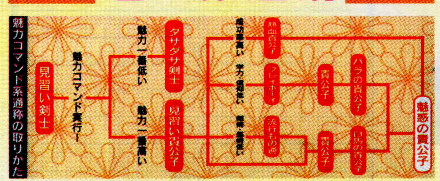
慈愛的賢者（慈愛の賢者）

所需LEVEL：10

條件：持有賢者或聖人通稱

效果：學力指令大成功率100%、取得必殺技「聖HEAL」

魅力系通稱



不整潔的劍士（ダサダサ剣士）

所需LEVEL：×
條件：在魅力最低時升LEVEL
效果：魅力指令失敗率+40%

見習貴公子（見習い貴公子）

所需LEVEL：2
條件：在魅力最高時升LEVEL
效果：×

流行通（流行もの通）

所需LEVEL：4
條件：持有見習貴公子通稱，沒有被稱過PLAYBOY，劍術及馬術能力偏低。
效果：×

PLAYBOY（プレイボーイ）

所需LEVEL：4
條件：持有見習貴公子通稱，沒有被稱過流行通，學力及信仰能力偏低。
效果：×

熱血貴公子（熱血貴公子）

所需LEVEL：5
條件：持有見習貴公子通稱，指令成功率高。
效果：禮儀指令大成功率+20%

貴公子（貴公子）

所需LEVEL：6
條件：持有見習貴公子通稱
效果：魅力指令大成功率+20%

白馬貴公子（白馬の貴公子）

所需LEVEL：8
條件：持有貴公子通稱，沒有被稱過玫瑰貴公子。
效果：禮儀指令大成功率+60%、取得必殺技「玫瑰戰俘（ローズプリズナー）」

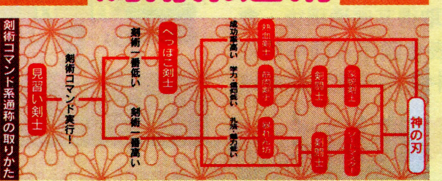
玫瑰貴公子（バラの貴公子）

所需LEVEL：8
條件：持有貴公子及PLAYBOY通稱，沒有被稱過白馬貴公子，學力及信仰能力偏低。
效果：學力指令大成功率+60%、取得必殺技「玫瑰戰俘」

魅惑貴公子（魅惑の貴公子）

所需LEVEL：10
條件：持有玫瑰貴公子或白馬貴公子通稱
效果：學力指令大成功率100%、取得必殺技「玫瑰戰俘」

劍術系通稱



笨蛋劍士（へっぽこ剣士）

所需LEVEL：×
條件：在劍術最低時升LEVEL
效果：劍術指令失敗率+40%

見習劍士（見習い剣士）

所需LEVEL：×
條件：×（遊戲開始時的通稱）
效果：×

暴力少年（暴れん坊）

所需LEVEL：4
條件：持有見習劍士通稱，沒有被稱過筋肉劍士，禮儀及魅力能力偏低。
效果：×

筋肉劍士（筋肉剣士）

所需LEVEL：4
條件：持有見習劍士通稱，沒有被稱過暴力少年，信仰及學力能力偏低。
效果：×

熱血劍士（熱血剣士）

所需LEVEL：5
條件：持有見習劍士通稱，指令成功率高。
效果：劍術指令大成功率+20%

劍鬥士（剣闘士）

所需LEVEL：6
條件：持有見習紳士通稱
效果：劍術指令大成功率+20%

SWORD MASTER（ソードマスター）

所需LEVEL：8
條件：持有劍鬥士通稱，沒有被稱過豪腕劍士。
效果：劍術指令大成功率+60%、取得必殺技「舞櫻斬」

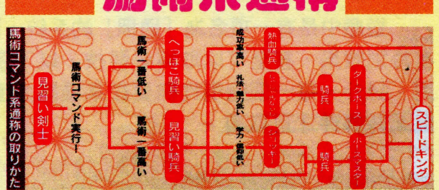
豪腕劍士（豪腕剣士）

所需LEVEL：8
條件：持有劍鬥士及筋肉劍士通稱，沒有被稱過SWORD MASTER，學力及信仰能力偏低。
效果：劍術指令大成功率+60%、取得必殺技「舞櫻斬」

神之刃（神の刃）

所需LEVEL：10
條件：持有SWORD MASTER或豪舵劍士通稱
效果：學力指令大成功率100%、取得必殺技「舞櫻斬」

馬術系通稱



笨蛋騎兵（へっぽこ騎兵）

所需LEVEL：×
條件：在馬術最低時升LEVEL
效果：馬術指令失敗率+40%

見習騎兵（見習い騎兵）

所需LEVEL：2
條件：在馬術最高時升LEVEL
效果：×

騎師（ジョッキー）

所需LEVEL：4
條件：持有見習騎兵通稱，沒有被稱過暴燥練馬師，學力及信仰能力偏低。
效果：×

暴燥練馬師（じゃじゃ馬ならし）

所需LEVEL：4
條件：持有見習騎兵通稱，沒有被稱過騎師，禮儀及魅力能力偏低。
效果：×

熱血騎兵（熱血騎兵）

所需LEVEL：5
條件：持有見習騎兵通稱，指令成功率高。
效果：馬術指令大成功率+20%

騎兵（騎兵）

所需LEVEL：6
條件：持有見習騎兵通稱
效果：馬術指令大成功率+20%

HORSE MASTER（ホースマスター）

所需LEVEL：8
條件：持有騎兵通稱，沒有被稱過黑騎士。
效果：馬術指令大成功率+60%、取得必殺技「馬繩（ホースウィップ）」

黑騎士（ダーキホース）

所需LEVEL：8
條件：持有騎兵及暴燥練馬師通稱，沒有被稱過HORSE MASTER，禮儀及魅力能力偏低。
效果：馬術指令大成功率+60%、取得必殺技「馬繩」

速度之王（スピードキング）

所需LEVEL：10
條件：持有HORSE MASTER或黑騎士通稱
效果：學力指令大成功率100%、取得必殺技「馬繩」

兼職通稱

麵包店

麵包店的哥仔（パン屋の兄さん）
所需LEVEL：4
條件：在麵包店工作到LEVEL UP
效果：麵包店指令大成功率+60%

麵包店主管（パン屋マスター）
所需LEVEL：8
條件：取得麵包店的哥仔通稱，在麵包店工作到LEVEL UP。
效果：麵包店指令大成功率100%

酒吧

BAR TENDER（バーテンダー）
所需LEVEL：4
條件：在酒吧工作到LEVEL UP。
效果：酒吧指令大成功率+60%

酒吧主管（酒場マスター）
所需LEVEL：8
條件：取得BAR TENDER通稱，在酒吧工作到LEVEL UP。
效果：麵包店指令大成功率100%

藥房

藥房的哥仔（薬局の兄さん）
所需LEVEL：4
條件：在藥房工作到LEVEL UP。
效果：酒吧指令大成功率+60%

藥劑師（薬マスター）
所需LEVEL：8
條件：取得藥房的哥仔通稱，在藥房工作到LEVEL UP。
效果：麵包店指令大成功率100%

茶室

服務員（雇われマスター）
所需LEVEL：4
條件：在茶室工作到LEVEL UP。
效果：茶室指令大成功率+60%

通茶家（お茶マスター）
所需LEVEL：8
條件：取得服務員通稱，在茶室工作到LEVEL UP。
效果：茶室指令大成功率100%

花店

花店的哥仔（花屋の兄さん）
所需LEVEL：4
條件：在花店工作到LEVEL UP。
效果：花店指令大成功率+60%

花博士（花博士）
所需LEVEL：8
條件：取得花店的哥仔通稱，在花店工作到LEVEL UP。
效果：花店指令大成功率100%

餐廳

餐廳店員（レストラン店員）
所需LEVEL：4
條件：在餐廳工作到LEVEL UP。
效果：餐廳指令大成功率+60%

傳說的服務員（伝説のウェイター）
所需LEVEL：8
條件：取得餐廳店員通稱，在餐廳工作到LEVEL UP。
效果：餐廳指令大成功率100%

石礦場

工地監工（現場監督）
所需LEVEL：4
條件：在石礦場工作到LEVEL UP。
效果：石礦場指令大成功率+60%

礦石專家（鉱石マスター）
所需LEVEL：8
條件：取得工地監工通稱，在石礦場工作到LEVEL UP。
效果：石礦場指令大成功率100%

漁夫

大漁船船長（大漁船長）
所需LEVEL：4
條件：漁夫工作到LEVEL UP。
效果：漁夫指令大成功率+60%

傳說的漁夫（伝説の漁師）
所需LEVEL：8
條件：取得大漁船船長通稱，漁夫工作到LEVEL UP。
效果：漁夫指令大成功率100%

救生員

救生員（監視員の兄さん）
所需LEVEL：4
條件：救生員工作到LEVEL UP。
效果：救生員指令大成功率+60%

救生員主管（監視マスター）
所需LEVEL：×
條件：取得救生員通稱，救生員工作到LEVEL UP。
效果：救生員指令大成功率100%

掃煙通

掃煙通班長（お掃除班長）
所需LEVEL：4
條件：掃煙通工作到LEVEL UP。
效果：掃煙通指令大成功率+60%

掃煙通主管（お掃除マスター）
所需LEVEL：8
條件：取得掃煙通班長通稱，掃煙通工作到LEVEL UP。
效果：掃煙通指令大成功率100%

教堂

輔祭（礼拝堂の兄さん）
所需LEVEL：4
條件：義務工作做到LEVEL UP。
效果：義務工作指令大成功率+60%

教堂主管（礼拝堂のヌシ）
所需LEVEL：8
條件：取得輔祭通稱，義務工作做到LEVEL UP。
效果：義務工作指令大成功率100%

墳場管理員

巡墓者（墓守の兄さん）
所需LEVEL：4
條件：墳場管理工作到LEVEL UP。
效果：墳場管理員指令大成功率+60%

守墓戰士（墓守戦士）
所需LEVEL：8
條件：取得巡墓者通稱，墳場管理工作到LEVEL UP。
效果：墳場管理員指令大成功率100%

其他通稱

究極之勇者（究極の勇者）
條件：玩者LEVEL 60以上、騎士勳章60個以上
效果：×

暗黑之刃（暗黒の刃）
條件：玩者LEVEL 60以上、騎士勳章40個以下
效果：×

商人劍士（商売人剣士）
出現期間：30日內
條件：於極富有人時升LEVEL
效果：×

城中紅人（街のアイドル）
條件：持有騎士勳章60個以上時升LEVEL
效果：×

貧窮劍士（貧乏剣士）
出現期間：15日內
條件：連續700日（約兩年）時間維持於「庶民」財力，並且升LEVEL。
效果：×

好人一個（いいひと）
條件：持有騎士勳章50個以上時升LEVEL
效果：×

殺熊者（熊殺し）
條件：與熊單挑時玩者勝出
效果：×

NICE GUY（ナイスガイ）
出現期間：30日內
條件：五月祭時於NICE GUY CONTEST中勝出
效果：魅力指令成功率上升

殺虎者（虎殺し）
條件：與老虎單挑時玩者勝出
效果：×

劍術冠軍（剣術チャンピオン）
出現期間：30日內
條件：於劍術比賽中勝出
效果：劍術指令成功率上升

馬術冠軍（馬術チャンピオン）
出現期間：30日內
條件：於馬術比賽中勝出
效果：馬術指令成功率上升

健康的人（医者いらず）
出現期間：30日內
條件：HP 500以上狀態下升LEVEL
效果：×

懶人（怠け者）
出現期間：30日內
條件：休息指令實行90次以上
效果：回復HP量增加一倍

砌圖之王（パズルキング）
出現期間：30日內
條件：與米尼斯斯對戰PUZZLE GAME「開發CODE Z68（開発コードZ68）」，肋出了兩次。
效果：×

貧弱劍士（貧弱剣士）
出現期間：30日內
條件：在入院時升LEVEL
效果：×

SUPER STAR（スーパースター）
條件：持有騎士勳章70個以上時升LEVEL
效果：×

偷窺者（のぞき屋）
出現期間：30日內
條件：兼職救生員時偷窺其他人
效果：×

常勝無敵（常勝無敵）
出現期間：30日內
條件：戰爭單挑時從未輸過（6勝0敗）
效果：×

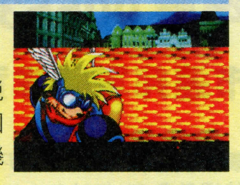
家庭教師（家庭教師の先生）
出現期間：30日內
條件：在茜拉的家庭教師考核中取得合格
效果：×

凝望騎士（みつめてナイト）
條件：玩者LEVEL高過或等於64
效果：所有指令大成功率100%

ROCKET KNIGHT（ロケットナイト）
條件：玩者LEVEL 46以上、於26年9月1日至28年12月31日內到芬尼路（フェンネル）地區，遇上謎之戰士並單挑勝了他。
效果：取得必殺技「ROCKET ATTACK（ロケットアタック）」

賭徒（ギャンブラー）
出現期間：30日內
條件：於酒吧約會時玩21點並取得好成績
效果：×

戰爭有關事項



說完遊戲中玩者可取得通稱後，便要說到遊戲中重要一環的戰爭了。除了在遊戲固定出現的戰事外，亦會有一些是會玩者隨機碰上的戰鬥，現在就簡單介紹一下。

日期	地點	對戰人物	敵人HP	備註
26年5月6日-5月11日	達娜攻防戰（ダナン攻防戦）	不動のボランキオ	1300	固定戰事
26年7月16日-7月21日	伊里巴會戰（イリバ会戦）	疾風のネクセラリア	500	固定戰事
26年9月1日-28年12月31日	遇不良份子（チンピラ登場）	薬中のビリー	1200	出街時隨機出現
26年9月1日-28年12月31日	芬尼路地區	ロケットナイト	1200	玩者LEVEL 46以上到芬尼路地區時隨機發生
26年9月2日-11月25日、27年9月1日-11月24日、28年9月7日-11月30日	熊人出現（熊の出現）	BIG BEAR	1200	收到信後才會出現
26年12月2日	猛獸逃走（猛獣脱走）	WHITE TIGER	1200	固定戰事
27年6月2日	挑戰書（果たし状）	氷炎のライナノール	1100	於達娜攻防戰中單挑勝出才會出現
27年12月2日-12月7日	天拉河戰役（テラ河の戦い）	迅雷のコーキルネィファ	1300	固定戰事
28年9月22日-9月27日	巴斯魯戰役（パーシルの戦い）	幽鬼のミーヒルビス	2200	固定戰事
29年2月8日	本莉斯亞救出作戰	極寒のカルノー	1500	只在本莉斯拉及茜拉愛情度高時才出現。
29年3月2日-3月7日	首都城塞戰（首都城塞戦）	破滅のヴォルフリガリオ	3000	固定戰事
29年3月8日	高台	狂気のジョアン	1400	只在可以與蘇菲亞結成GOODEND時才出現
修業旅行中	艾多華滋島	巨漢のジャック	3000	去修學旅行才會出現
?	?	剃髪のサム	1500	?
?	?	隠密のサルシュアン	1400	?
?	?	血煙のゼールビス	1500	?

說完戰事後，不得不說單挑時最好用的必殺技，現在就刊出玩者可取得的必殺技及其效用。

技名	屬系	可取得通稱	效用
SINER BALL（シンラボール）	學力	軍師、博士、神機軍師	攻擊損傷度是：學力變成攻擊力×2
封	禮儀	有型的紳士、花花公子、有型有款的紳士	封著敵人三次的攻擊
聖HEAL（セイントヒール）	信仰	賢者、聖人、慈愛的賢者	回復損傷的45%
玫瑰戰俘（ローズプリズナー）	魅力	白馬貴公子、玫瑰貴公子、魅惑貴公子	敵人往後5次的攻擊命中率為0%
舞櫻斬	劍術	SWORD MASTER、豪腕劍士、神之刃	攻擊損傷度是：平常攻擊力×2
馬繩（ホースウィップ）	馬術	HORSE MASTER、黑騎士、速度之王	攻擊損傷度是：平常攻擊力×2
ROCKET ATTACK（ロケットアタック）	?	ROCKET KNIGHT	攻擊損傷度是：LEVEL變成攻擊力×3





By: 戰場魔術師 · Agent X

Mobius Link 3D



SLG	製造商：伊藤忠商事	售價：5800日圓
MEM	記憶：4 BLOCKS	

PlayStation

地圖解說：

- A－連邦軍據點
- B－帝國軍據點
- C－中立據點
- ①－連邦軍旗艦初期配置地點
- [1]－帝國軍旗艦初期配置地點
- ↑－連邦軍預想路線
- ↑－連邦軍預想突襲路線
- ↑－帝國軍預想路線
- ┃－兩軍相遇點

戰略情報分析編－Part 2

Scenario 6　虛空的光輝－銀河標準曆 00552

勝利條件

- ◆ 佔領帝國軍所有據點；或
- ◆ 將帝國軍艦隊消滅

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
里利斯 (ネレウス)	1750/700/650	120000	20	400 (半徑)	33000	600
史達拿 (シタラ)	2450/600/1450	100000	20	400 (半徑)	30000	600

B. SIRIUS (シリウス) 帝國軍據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
機動要塞 杜洛狄亞 (ドロテア)	1450/700/650	200000	20	700 (半徑)	40000	600
卡利保 (カレブ)	850/300/2650	100000	20	0	30000	600

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1. 托里斯達(トリスタン)
2. 欣古菲達(イングヴェイダー)
3. 古利艾姆希魯度(クリエムヒルト)
4. 狄奧尼(ディオーネ)

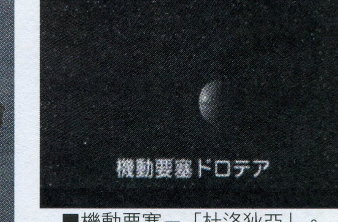
連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目 (里利斯/史達拿)
戰艦	10/0
高速戰艦	8/6
空母	0/0
重巡航艦	12/7
輕巡航艦	10/8
驅逐艦	16/10
敷設艦	2/1
輸送艦	2/2
S Artemis (S アルテミス)	1/0

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射 (レーザー) 巡航艦
第1艦隊 華魯度杜尼古 (ヴァルトブルブ)	5	0	0	2	2	4	0
第2艦隊 奧基亞洛斯 (オケアノス)	4	0	0	4	3	2	0
第3艦隊 欣古度尼斯 (イグドラシル)	0	5	0	3	2	3	0
第4艦隊 古利科 (グリフォン)	0	2	0	5	1	3	0
第5艦隊 艾魯達 (エルダ)	3	0	0	4	3	3	0





■機動要塞－「杜洛狄亞」。

戰術小提議：

由於我軍要以3隊艦隊來迎擊敵軍4隊艦隊，所以在戰力上是較為吃虧。因此，在史達拿的艦隊應由高機動艦艇所組成，以繞到敵軍後進行「前後夾擊」戰法。至於敵軍第5艦隊由於距離關係，故此會在較後時間才能趕到戰場。因此玩者只要留意其行軍進度，以免其突襲我軍據點；當敵主力艦隊被解決後，它便會很易對付的了。

Scenario 7　重力崩壞－銀河標準曆 00553



勝利條件

- ◆ 佔領帝國軍所有據點；或
- ◆ 將帝國軍艦隊消滅
- ◆ 70回合限制

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1. 伊拉素多利亞(イラストリア)
2. 古利艾姆希魯度(クリエムヒルト)
3. 菲古杜利亞斯(ヴィクトリアス)
4. 由利斯(ユリシーズ)

惑星資料



A. 自由都市連邦軍據點：尼美亞 (ネメア)

座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
950/300/1350	140000	20	400 (半徑)	30000	600

B. SIRIUS帝國軍據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
巴茲利斯 (バシリウス)	550/800/2650	150000	20	700 (半徑)	33000	600
斯古達利 (スクタリ)	2750/800/750	120000	20	400 (半徑)	30000	600

C. 中立據點：亞基路 (アケロン) －70回合後便會發生大爆炸

座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1050/900/1450	1000	0	0	1000	0

連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目
戰艦	15
高速戰艦	7
空母	3
重巡航艦	15
輕巡航艦	15
驅逐艦	22
敷設艦	2
輸送艦	3
S Artemis (S アルテミス)	0

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射（レーザー）巡航艦
第1艦隊 美杜拉（メトラ）	4	0	0	1	2	3	3
第2艦隊 欣古度尼斯（イグドラシル）	0	5	0	3	2	3	0
第3艦隊 古尼姆基路迪（グリムゲルデ）	4	0	0	1	4	2	2
第4艦隊 古尼姆希路（グリムヒルト）	4	0	0	3	2	4	0

戰術小提議：

由於敵軍主力擁有5艘鐳射巡航艦，實力強勁；故此我軍亦應以強大軍力來對抗。在艦隊編成中，建議玩者選用「空母和戰艦」、「戰艦和重巡航艦」這兩組合來組成2隊主力部隊。至於敵第4艦隊，玩者便應利用高機動部隊來迎擊。切記！當消滅第4艦隊後，應趕快到主力部隊處作出增援。另外，玩者亦需留意勿將艦隊移到快將出現大爆炸的中立星－亞基路附近，否則很容易受到星體所發出的能量傷害而至全軍覆沒。


■ 70回合後便會GAME OVER！


■ 敵軍主力部隊。

Scenario 8 Dibayon（ダイバリオン）*的共鳴－銀河標準曆 00553

*Dibayon-自西歷2031年，人類發明了宇宙航行方法－Hyper Drive(ハイパードライブ)。不過，其航行時所出現的高位次元波動變換，引發了一個稱為「Dibayon」的共鳴，而軍事雷達就是靠這共鳴來測定出各戰艦的正確位置。

勝利條件

◆ 佔領帝國軍所有據點；或
◆ 將帝國軍艦隊消滅

連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目（比亞杜利車／迪路斯）
戰艦	4/6
高速戰艦	12/12
空母	0/0
重巡航艦	6/10
輕巡航艦	7/12
驅逐艦	8/15
敷設艦	2/1
輸送艦	3/3
S Artemis（S アルテミス）	1/0

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：

惑星名	座標（X/Y/Z）	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
比亞杜利車（ベアトリーチェ）	1850/300/2450	120000	20	400（半徑）	33000	600
迪路斯（テルース）	1350/600/1450	100000	20	400（半徑）	29000	600

B. SIRIUS 帝國軍據點：

惑星名	座標（X/Y/Z）	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
托里伊斯（トレイス）	2350/800/550	130000	20	400（半徑）	31000	600
素基拿（スキュラ）	450/500/2050	120000	20	400（半徑）	31000	600

C. 中立據點：艾植娜（アジェナ）

座標（X/Y/Z）	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
2350/400/1650	100000	20	400（半徑）	29000	600

戰術小提議：

速攻及高機動是我軍勝利的關鍵。由於距離的關係，素基拿的敵軍將會最早接近我軍據點－迪路斯。不過，敵軍的第6艦隊擁有空母的關係，速度比其餘2隊艦隊較慢，故此玩者應把握這3打2的機會來消滅敵第4、5、6艦隊。至於敵第1、2、3艦隊，玩者便應在比亞杜利車中，編成2個以高速戰艦為主的艦隊，用最短的時間內向迪路斯來增援；不過，玩者亦需小心敵第1及3艦隊的鐳射巡航艦，以免我軍因其較遠的射程而受到重創。


■中立星系－艾植娜。

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1 欣古菲達(イングヴェイダー)
2 菲利亞斯(フューリアス)
3 亞菲利安(アファーリオン)
4 古利艾姆希魯度(クリエムヒルト)
5 菲古杜利亞斯(ヴィクトリアス)

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射（レーザー）巡航艦
第1艦隊 素尼爾布尼路（スレイプニル）	3	0	0	2	3	2	3
第2艦隊 欣古度尼斯（イグドラシル）	0	5	0	3	2	3	0
第3艦隊 傑斯希路（ギーゼルヘル）	4	0	0	2	2	3	2
第4艦隊 美利沙（メリッサ）	0	4	0	4	1	4	0
第5艦隊 奧魯杜科（オルトウォーン）	0	4	0	3	3	3	0
第6艦隊 斯巴魯杜拉伊迪（シュバルトライテ）	0	0	4	4	2	3	0

Scenario 9 無意義的攻擊（ブラインドアタック）－銀河標準曆 00554

勝利條件

◆ 佔領帝國軍所有據點；或
◆ 將帝國軍艦隊消滅

連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目（巴杜路古洛斯／奧普）
戰艦	11/11
高速戰艦	4/4
空母	0/0
重巡航艦	8/8
輕巡航艦	11/11
驅逐艦	10/10
敷設艦	1/1
輸送艦	3/2
S Artemis（S アルテミス）	1/0

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：

惑星名	座標（X/Y/Z）	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
巴杜路古洛斯（パトロクロス）	2650/900/450	120000	20	400（半徑）	33000	600
奧普（オーブ）	1950/400/550	80000	20	400（半徑）	27000	600

B. SIRIUS 帝國軍據點：

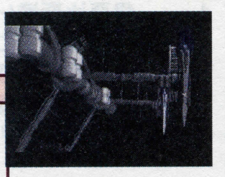
惑星名	座標（X/Y/Z）	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
比迪亞斯（ピティアス）	2250/400/1650	130000	20	400（半徑）	29000	600
美斯拿（メッシナ）	1750/700/1250	150000	20	400（半徑）	31000	600

C. 中立據點：巴伊亞（バイアー）

座標（X/Y/Z）	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1750/700/1250	150000	20	400（半徑）	22000	600

戰術小提議：

由於敵第2及4艦隊的位置較遠，故此玩者最先要對付的就是敵第1、3、5艦隊。我軍在戰力上雖佔有優勢，不過由於敵第5艦隊所配備的空母可作全方位攻擊，所以我軍不應從正面與其硬碰，而改由敵兩側進行攻擊，以令敵軍不能發揮應有的戰力。成功消滅敵艦隊後，便佔領中立星來為艦隊進行補給；至於敵第2及4艦隊，玩者便可以利用4打2的方法，以壓倒性的戰力來戰勝敵人。



自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1 狄奧尼(ディオーネ)
2 艾洛美亞(エウノミア)
3 托里斯達(トリスタン)
4 菲古杜利亞斯(ヴィクトリアス)

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射（レーザー）巡航艦
第1艦隊 欣古度尼斯（イグドラシル）	0	5	0	3	2	3	0
第2艦隊 第迪洛斯（ダイダロス）	0	5	0	3	2	3	0
第3艦隊 奧基亞洛斯（オケアノス）	4	0	0	4	3	2	0
第4艦隊 洛斯華伊謝（ロスヴァイゼ）	0	5	0	4	1	3	0
第5艦隊 斯華魯杜拉伊迪（シュヴァルトライテ）	0	0	4	4	2	3	0

Scenario 10　天界秩序－銀河標準曆 00554

勝利條件

◆ 佔領帝國軍所有據點；或
◆ 將帝國軍艦隊消滅

艦種	配備數目
戰艦	10
高速戰艦	12
空母	0
重巡航艦	14
輕巡航艦	15
驅逐艦	18
敷設艦	2
輸送艦	3
S Artemis (Sアルテミス)	1

連邦軍艦艇數目

惑星資料



A. 自由都市連邦軍據點：亞古拉伊雅 (アグライア)



座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
950/600/1050	120000	20	400 (半徑)	35000	600

B. SIRIUS 帝國軍據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
艾基路 (エギール)	2350/100/2350	160000	20	400 (半徑)	31000	600
古蘭斯美亞 (グラスミア)	1150/1000/550	130000	20	400 (半徑)	31000	600
美沙 (メーサ)	2650/200/1050	130000	20	400 (半徑)	29000	600

C. 中立據點：基利古斯 (ケイリクス)

座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
550/600/1950	150000	20	700 (半徑)	22000	600

戰術小提議：

敵軍在戰力上擁有絕對的優勢，故此玩者一開始便應集結所有艦隊，以4對2的戰力消滅敵第5及6艦隊；成功的話，雙方的戰力便會變成均勢。此外，由於敵第3及4艦隊的移動力受到空母影響，令敵第1及2艦隊會較早到達戰場。而玩者亦應利用戰力集中的優勢，在短時間內用全力將敵第1及2艦隊消滅；之後就算敵第5及6艦隊擁有較強的戰力，亦因為數量上處於劣勢而成強弩之末了。


■4對2，應可輕易取勝。

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1　亞瑪迪蘭斯(アマテラス)
2　伊斯(イシス)
3　伊拉素多利亞(イラストリア)
4　古利艾姆希魯度(クリエムヒルト)

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射 (レーザー) 巡航艦
第1艦隊 華魯度杜尼古 (ヴァルトブルグ)	5	0	0	2	2	4	0
第2艦隊 古尼姆希路 (グリムヒルト)	4	0	0	3	2	4	0
第3艦隊 斯華魯杜拉伊迪 (シュヴァルトライテ)	0	0	4	4	2	3	0
第4艦隊 斯伊寧 (セイレン)	0	0	3	4	3	3	0
第5艦隊 艾魯達 (エルダ)	3	0	0	4	3	3	0
第6艦隊 洛斯華伊謝 (ロスヴァイゼ)	0	5	0	4	1	3	0

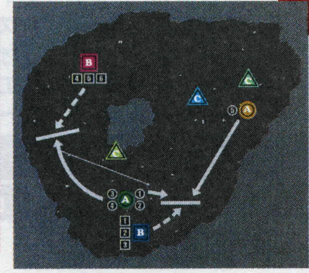
Scenario 11　難以預料的月球爭奪戰 (見えざる月の支配) －銀河標準曆 00554

勝利條件

◆ 佔領帝國軍所有據點；或
◆ 將帝國軍艦隊消滅

艦種	配備數目 (尼爾杜/亞狄蘭)
戰艦	14/0
高速戰艦	8/3
空母	3/0
重巡航艦	12/3
輕巡航艦	15/3
驅逐艦	18/4
敷設艦	2/0
輸送艦	3/2
S Artemis (Sアルテミス)	0/0

連邦軍艦艇數目



惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
尼爾杜 (ネイト)	1150/100/1050	120000	20	400 (半徑)	30000	600
亞狄蘭 (アデライン)	2350/900/1950	100000	20	400 (半徑)	27000	600

B. SIRIUS 帝國軍據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
奧斯安 (オシアン)	1250/1000/750	140000	20	400 (半徑)	31000	600
巴斯利卡 (バシリカ)	750/100/2450	130000	20	400 (半徑)	29000	600

C. 中立據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
洛尼 (ローヌ)	2350/500/2250	150000	20	400 (半徑)	22000	600
黑洞 (ブラックホール)	1850/600/2050	1000	0	0	1000	0
黑洞 (ブラックホール)	1050/500/1550	1000	0	0	1000	0

戰術小提議：

由於地圖上出現了兩個黑洞，故玩者應小心避免令艦隊進入那些範圍內。開始時，玩者應首先在尼爾杜組成主力部隊，向從巴斯利卡來的敵軍進行攻擊，以免除後顧之憂。至於從奧斯安來的敵軍，玩者除了在尼爾杜保留一支艦隊作守備之外，更應選用一位機動力最高的指揮官，負責帶領從亞狄蘭趕來的援軍。當然我軍完成殲滅敵第4、5、6艦隊之後，便應立刻回航，以夾擊敵剩餘的艦隊。

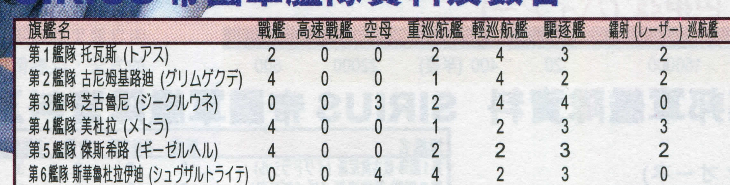
■應選用SPEED最高的指揮官帶領援軍。

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1　伊亞比斯達(イアペスタ)
2　干斯迪里遜(コンステレイション)
3　伊拉素多利亞(イラストリア)
4　古利艾姆希魯度(クリエムヒルト)
5　基利斯馬(キリシマ)

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目



旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射 (レーザー) 巡航艦
第1艦隊 托瓦斯 (トアス)	2	0	0	2	4	3	2
第2艦隊 古尼姆基路迪 (グリムゲクテ)	4	0	0	1	4	2	2
第3艦隊 芝古魯尼 (ジークルウネ)	0	0	3	2	4	4	0
第4艦隊 美杜拉 (メトラ)	4	0	0	1	2	3	3
第5艦隊 傑斯希路 (ギーゼルヘル)	4	0	0	2	2	3	2
第6艦隊 斯華魯杜拉伊迪 (シュヴザルトライテ)	0	0	4	4	2	3	0

Scenario 12　他方來的利劍 (彼方からの劍) －銀河標準曆 00554

勝利條件
- ◆ 佔領帝國軍所有據點；或
- ◆ 將帝國軍艦隊消滅

連邦軍艦艇數目

艦種	配備數目 (科洛斯 / 胡素美)
戰艦	9/4
高速戰艦	5/10
空母	0/0
重巡航艦	12/11
輕巡航艦	12/10
驅逐艦	14/16
敷設艦	2/1
輸送艦	3/2
S Artemis (Sアルテミス)	1/0



惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
科洛斯 (ファロス)	2150/300/550	120000	20	400 (半徑)	33000	600
胡素美 (ウズメ)	2550/900/750	130000	20	400 (半徑)	27000	600

B. SIRIUS帝國軍據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
卡美拉 (カミラ)	850/600/2050	130000	20	400 (半徑)	31000	600
狄杜 (ディド)	2250/900/2350	130000	20	400 (半徑)	29000	600

C. 中立據點：亞卡狄雅 (アカデシア)

座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
1550/500/2550	150000	20	400 (半徑)	22000	600

戰術小提議：

玩者必須留意敵軍所開發出來的新武器－反射Faser(反射フェーザー)，其攻擊範圍為600個單位之內(半徑)；若被其擊中的話，肯定非死即傷，故此玩者應避免接近為妙。至於敵軍主力乃由卡美拉而來的5支艦隊，當中以第3及5艦隊的攻力為最強；玩者除了派出在科洛斯的3支艦隊外，更應在胡素美調動1支艦隊，以增強我軍實力。至於敵第6艦隊，我軍便應在胡素美派出2支由高機動艦隻組成的部隊迎擊。當成功擊潰敵第6艦隊後，便立刻繞到敵軍主力的後方進行突襲。

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1. 亞瑪迪蘭斯(アマテラス)
2. 托里斯達(トリスタン)
3. 巴拉狄奧(パラティオン)
4. 亞馬魯斯雅(アマルシア)
5. 布洛美迪斯(プロメテウス)
6. 菲古杜利亞斯(ヴィクトリアス)

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

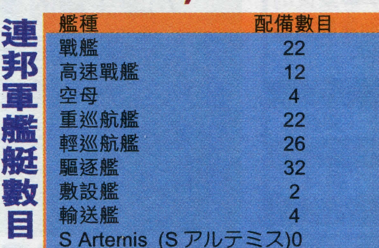
旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射 (レーザー) 巡航艦
第1艦隊 奧基亞洛斯 (オケアノス)	4	0	0	4	3	2	0
第2艦隊 素基路尼 (スキールニル)	3	0	0	3	3	4	0
第3艦隊 托瓦斯 (トアス)	2	0	0	2	4	3	2
第4艦隊 古利科 (グリフォン)	0	4	0	5	1	3	0
第5艦隊 斯伊寧 (セイレン)	0	0	3	4	3	3	0
第6艦隊 洛斯華伊謝 (ロスヴァイゼ)	0	5	0	4	1	3	0


■反射Faser。

Scenario 13　來編織希望吧！ (希望は紡がれる) －銀河標準曆 00554

勝利條件
- ◆ 佔領帝國軍所有據點；或
- ◆ 將帝國軍艦隊消滅

連邦軍艦艇數目



艦種	配備數目
戰艦	22
高速戰艦	12
空母	4
重巡航艦	22
輕巡航艦	26
驅逐艦	32
敷設艦	2
輸送艦	4
S Arternis (S アルテミス)	0

惑星資料

A. 自由都市連邦軍據點：傑狄奧 (ギデオン)

座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
2050/100/350	180000	20	400 (半徑)	35000	600

B. SIRIUS帝國軍據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
比狄亞 (ピュティア)	650/900/2850	180000	20	400 (半徑)	31000	600
希古杜路 (ヘクトル)	2050/400/2750	120000	20	400 (半徑)	29000	600
妙倫 (ミュロン)	2550/1000/2650	100000	20	400 (半徑)	27000	600

C. 中立據點：

惑星名	座標 (X/Y/Z)	ENERGY	防御力	索敵範圍	耐久力	回復力
卡利奧比 (カリオペ)	550/700/1450	90000	20	400 (半徑)	22000	600
卡利普素 (カリプソ)	1950/300/1950	80000	20	400 (半徑)	22000	600

戰術小提議：

此乃雙方生死存亡的一戰，為了阻止帝國軍最大模的攻侵計劃－Fenrel(フェンリル)計劃，現為大家建議我軍應編成的艦隊內容：

部隊	艦隊	艦種
高機動部隊	第1、2艦隊	高速戰艦、輕巡航艦
	第3艦隊	輕巡航艦、驅逐艦
主力部隊	第4艦隊	空母、戰艦
	第5、6艦隊	戰艦、重巡航艦
擾敵部隊	第7艦隊	輕巡航艦、驅逐艦

我軍主要利用第1、2艦隊來迎擊敵第6、7、8艦隊，而其餘的則用來與敵軍主力進行大決戰。玩者亦應利用擾敵部隊的機動優勢，從敵側面或後方進行攻擊，以作為主力戰的輔助。

自由都市連邦軍艦隊資料

旗艦名

1. 亞瑪迪蘭斯(アマテラス)
2. 伊斯(イシス)
3. 干斯迪里遜(コンステレイション)
4. 狄奧尼(ディオーネ)
5. 古利艾姆希魯度(クリエムヒルト)
6. 欣古菲達(イングヴェイダー)
7. 菲利亞斯(フューリアス)

SIRIUS 帝國軍艦隊資料及數目

旗艦名	戰艦	高速戰艦	空母	重巡航艦	輕巡航艦	驅逐艦	鐳射 (レーザー) 巡航艦
第1艦隊 艾魯達 (エルダ)	3	0	0	4	3	3	0
第2艦隊 奧基亞洛斯 (オケアノス)	4	0	0	4	3	2	0
第3艦隊 素尼爾布尼路 (スレイプニル)	3	0	0	2	3	2	3
第4艦隊 美利沙 (メリッサ)	0	0	4	4	1	4	0
第5艦隊 基魯希路迪 (ゲルヒルデ)	0	0	3	3	4	3	0
第6艦隊 洛斯華伊謝 (ロスヴァイゼ)	0	5	0	4	1	3	0
第7艦隊 斯華魯杜拉伊迪 (シュヴァルトライテ)	0	0	0	4	2	3	0
第8艦隊 華魯杜布洛古 (ヴァルトブルグ)	5	0	0	2	2	4	0


■敵軍旗艦－華魯杜布洛古。





美沙之魔法物語

AVG | MEM | 製造商：SAMMY | 發售日：2月26日 | 售價：6800日圓

SEGA SATURN

Text：積奇

育成方法和各種事件大公開！！

小學生編

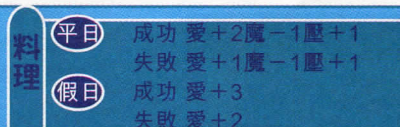
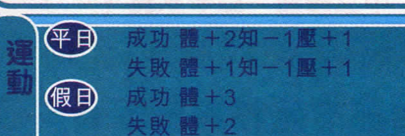
於小學時期的最後一年，由魔法世界來的菲林便會出現，而巫沙的人生在這個時候亦會有很大的轉變。這一年過去後，她自己本身和全世界的命運便會掌握在你的手中。

巫沙的育成方法

於遊戲開始時所輸入的巫沙的生日日期和血型，對她的性格會有直接的影響。而遊戲開始後這些資料是不能改變的，換句話說她的生殺大權便是由你決定。因此遊戲內的9個育成指令便要好好運用了，而這些指令在平日和假日、成功和失敗時效果也會不同。

育成指令的變化

這個表是以小學部編為基礎，中學之後其效果的變化可能會有不同，而「茶道」和「教會」是假日才可使用的指令，對減低壓力很有幫助。（壓＝壓力．體＝體力．魔＝魔力．知＝知性．魅＝魅力．好＝好奇心．愛＝愛情．表＝表現力．器＝器用「特長」）

指令	日	結果	變化
休息	平日		壓−1
	假日		壓−5
魔法	平日	成功	魔＋3好−1壓＋1
		失敗	魔＋2好−1壓＋1
	假日	成功	魔＋5
		失敗	魔＋4
藝術	平日	成功	表＋2器＋1愛−1壓＋1
		失敗	表＋1器＋1愛−1壓＋1
	假日	成功	表＋3器＋1
		失敗	表＋2器＋1
料理	平日	成功	愛＋2魔−1壓＋1
		失敗	愛＋1魔−1壓＋1
	假日	成功	愛＋3
		失敗	愛＋2
茶道	假日	成功	表＋2魅＋2壓−3
		失敗	表＋1魅＋1壓−3
溫習（勉強）	平日	成功	知＋2魅−1壓＋1
		失敗	知＋1魅−1壓＋1
	假日	成功	知＋3
		失敗	知＋2
運動	平日	成功	體＋2知−1壓＋1
		失敗	體＋1知−1壓＋1
	假日	成功	體＋3
		失敗	體＋2
聯絡（コミュニケーション）	平日	成功	魅＋2好＋1體−1壓＋1
		失敗	魅＋1好＋1體−1壓＋1
	假日	成功	魅＋3好＋2
		失敗	魅＋2好＋1
教會	假日	成功	愛＋2壓−3
		失敗	愛＋2壓−3

各項能力的分岐發展

由中學編開始故事便會分成5線發展，各線的出現條件便要看巫沙於小學畢業後的各項能力了（以數值高為標準），而當數值相同的場合便會以數字的順序作優先。

1	英雌編	「魔力」×2倍
2	超級偶像編	「表現力」＋「知性」
3	戀愛編	「愛情」＋「魅力」
4	熱血學部編	「體力」＋「器用」
5	海外編	「好奇心」＋「魅力」

小學生編的EVENT大介紹！！

小學生編的事件大多是強制性發生的，可是特定和隨意發生的事件也十分多。





序幕

遊戲開始後

發生條件：無
事件類型：MOVIE

菲林登場！於一個寧靜的晚上，一團不思議的光芒飛進法楠學園女生宿舍的其中一個房間內，正是由魔法國女皇珍路所派來的妖精菲林。

■於美麗的月亮下相會，還算是浪漫嗎？

事件後的能力變化：無

體育測驗的鼓勵 27～31／5／1996

發生條件：體力80以上
事件類型：會話

只要在體育測驗前「體力」的數值高的話，春子便會對巫沙作出鼓勵。如想看這個EVENT便要於遊戲開始後，對「運動」一項進行主要育成了。



■得到春子的鼓勵，相信測驗一定會有好成績的。

事件後的能力變化：無

體育測驗 7／6／1996

發生條件：無
事件類型：角色SD化

這是巫沙發揮運動能力的好機會，「體力」方面會得到格外的分數。測驗的項目分為3種類，50M跑步體力21以上會＋5，懸垂則是31以上加5、71以上加10，而最後一項立位體前屈則對能力值沒有影響。



■如「體力」低的話，結果會十分滑稽。

事件後的能力變化：體力0～15

相約去遊樂場 5～6月1996

發生條件：好奇心30以上，1／8機會發生。
事件類型：會話

不斷的進行聯絡使好奇心上升，這個事件便會發生。巫沙對春子的要請感到高興。



■使好奇心上升，這類型的課外活動便會隨之增加。

事件後的能力變化：無

憂鬱的巫沙 6月份的星期六／1996

發生條件：壓力40以上，1／8機會發生。

事件類型：特別畫面

菲林（玩者）的育成可能太嚴格了，巫沙顯得有點累。望出窗外的她，看似變得長大了。



■看見這樣的表情，實在有點於心不忍。

事件後的能力變化：無

學能測驗的結果 17／9／1996

發生條件：無

事件類型：會話

挑戰恐怖的學能測驗！於暑假期間是否有溫習，「知性」的高低會直接影響測驗的結果。「知性」101以上的場合，會格外多加10點的。



■沒有溫習之下，也可以想像得到結果，實力！實力！

事件後的能力變化：知性＋10

菲林的魔法測驗 7～9月的星期六／1996

發生條件：魔力120以上，1／4機會發生。

事件類型：特別畫面

菲林的魔法測驗開始了，正確的育成情況下這個事件便會出現。實踐時如能一瞬的種出花朵便是成功，相反出現食虫植物便是失敗了。



■竟然不是花而是這樣的東西！？

事件後的能力變化：無

學園祭前的相談 1～2／11／1996

發生條件：表現力70以上，1／2機會發生。

事件類型：會話

於學園祭的前夕，還未決定發表作品的巫沙便會找春子相談，表現力不高的場合是不會發生的。



■這兩人的友情真的十分好。

事件後的能力變化：無

歌唱比賽的前夕 2～13／12／1996

發生條件：表現力100以上，1／4機會發生。

事件類型：會話

這個事件的出現，志摩亦會一反常態為巫沙打氣。



■ 態度高傲的她也有可愛的一面。

事件後的能力變化：無

歌唱比賽 15／12／1996

發生條件：「歌唱比賽的前夕」的事件發生後。

事件類型：特別畫面

巫沙的歌曲令觀眾著迷！和志摩同學的比賽只要「表現力」106以上便會勝出，於事件終了後亦有格外的獎分。



■ 充滿著觀眾的歡呼聲。

事件後的能力變化：表現力＋10、魅力＋10

和健太郎一起回家 1～2月／1997

發生條件：魅力100以上，1／16機會發生。

事件類型：會話

把巫沙育成為有魅力的女子的話，便會發生這個健太郎的事件。由於是隨機出現的關係，所以並不一定會看見的。如巫沙的「愛情」值低於81便不會一起回家了。



■態度有很大轉變的健太郎，心裡在想些什麼呢？

事件後的能力變化：無



正義的英雄編

本編的目的便是把甦醒了的古代的7個惡魔封印，而負責這項任務的便是唯一的魔法少女，神原巫沙！

英雌編的各項EVENT中，會以戰鬥畫面作為主線，巫沙與惡魔的戰鬥是十分單純的，沒有體力的一方便會輸。



■變身中的巫沙，正是與惡魔周旋的美少女戰士！

■與惡魔戰鬥的畫面。

中學生編

進入中學編，巫沙的魔法物語便會正式開始。未來的生活會是怎麼樣的呢？請鼓起勇氣一步一步的往前進吧！中學生編的故事會分為5線發展，現在為大家續一介紹。



魔法名：スターライトアロー

屬性：攻擊魔法

攻擊力：弱

條件：無



魔法名：エクスプロード

屬性：攻擊魔法

攻擊力：大

條件：無



魔法名：ソウルリブアイブア

屬性：敵HP吸收

攻擊力：無

條件：防禦、與吸血鬼對戰



魔法名：ホワイトローズフレグランス

屬性：防禦力UP

攻擊力：無

條件：與莫珍尼亞（モジリア）對戰



魔法名：ライトニングブレード

屬性：攻擊魔法

攻擊力：大

條件：防禦、與修獸（シユミット）對戰



育成方法和各種事件大公開！！



魔法名：マジカルアタック
屬性　：通常攻擊魔法
攻擊力：弱
條件　：無



魔法名：フエアリーウインド
屬性　：攻擊魔法
攻擊力：中
條件　：防禦



魔法名：セイントフレア
屬性　：攻擊魔法
攻擊力：大
條件　：與路羅亞。（ルルノア）對戰



魔法名：ハートフルスプラッシュ
屬性　：攻擊力UP
攻擊力：無
條件　：與布勒古。（ラブック）對戰



魔法名：チャーミングプリンセス
屬性　：攻擊魔法
攻擊力：大
條件　：防禦、與加路沙（ガルーシャ）對戰

英雌編的各個ENDING

1 和平的到臨（GOOD END）

條件：正義感300～400

開心的日子得以延續了，巫沙成功把惡魔封印，更與它們達成協議，不再侵略人間界。



■變回普通人的由加里（原是惡魔索比卡ソピカ◆◆），和巫沙一起過着開心的校園生活。

2 巫沙、結界的守門使（NORMAL END）

條件：正義感400以上

與魔法國女皇的靈魂二合為一，成功打倒索比卡的巫沙，為了防止惡魔們的再次侵襲，便決定守着人間界的門扉，直致生命的終結。



■成功打倒惡魔們的巫沙，為了履行魔法少女的職務而離開人間界。

3 地球崩壞（BAD END）

條件：正義感299以下

與最強惡魔索比卡決戰時，魔法棒斷成2部份，沒有了魔法少女的世界，再也沒有人能與惡魔對抗。整個世界有如廢墟一樣，一步一步的步向終結……。



■斷成2折的魔法棒，代表了絕望的到臨。

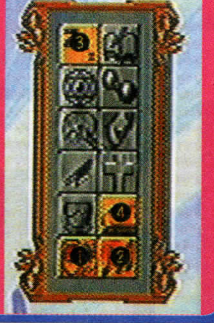






超級偶像編

誰也希望踏足的藝能界，當然巫沙的同學伊蕾薇志摩也不例外。而本編的目的便是要和她競爭，成為日本第一的超級偶像。



偶像編的追加COMMAND

削除了休息指令，增加了兼職、授課和休假，而休日指令更增加了旅行一項。

1. **兼職**—分為食品屋、侍應生、家務、看護、戶外SHOW、EXTRA和NIGHT CLUB7種類。
2. **授課**—分為跳舞、演技、發聲練習3種類，最少要有10000日圓的準備。
3. **休假**—分為休息、外食、SHOPPING和美學4種類，外食要3000日圓、SHOPPING要5000日圓、美學要10000日圓。
4. **旅行**—這是星期六、日才可實行的COMMAND，要有20000日圓才可以啊！指令實行後壓力會降低15，季節不同能力的轉變亦會不同。

超級偶像編的各個ENDING

1 傳説的偶像前往魔法界（GOOD END）

條件：人氣度200以上

巫沙變身成超級偶像的時候被健太郎看見，為了隱瞞事實的真相，巫沙便乘馬車前往魔法界。最後的演唱會完結後，巫沙便從舞台上消失了，而這個傳說偶像的事也成為世人的話題。



■巫沙與健太郎告別的一刻。

2 回到學園（NORMAL END）

條件：人氣度100以上199以下

和菲林所説的一樣，一年半的偶像生涯過去後，巫沙亦回復了學生的身份。健太郎和春子已於學校等待着，志摩亦辭去偶像的工作重回校園。剩下的日子便是和菲林一起接受成為魔法少女的特訓。



■回到愛人和朋友身邊的巫沙，接下來還要接受菲林的特訓。

3 魔法少女往那裡去呢？（BAD END）

條件：人氣度99以下

1000萬隻CD賣斷，引退演唱會成功開完的巫沙，看來在藝能界還要多加訓練。這天她穿起兔仔衫，於百貨公司的屋頂表演，為老人和小孩子帶來歡樂，可是魔法少女的世界是什麼呢？而那個麼法少女現在身在何處呢？



■和不受歡迎的2人組同台表演，就好像是人間消失一樣。



戀愛編

女孩好到了13歲的年齡也可以談戀愛了，新來的轉校生、青梅竹馬的朋友、失戀的候補者等，你會選擇那一個呢？

新追加的COMMAND

9個育成指令中有3個是新加的，「兼職」和「旅行」前一編已説過，這次會談談新加的「約會」指令。

約會

對有好感的男子便不要放過了，這個指令的實行對好感度的上升很有幫助。

戀愛編的各個ENDING

1 和憧憬的男生「陽」結婚（GOOD END）

條件：陽的好感度最高的場合

和一見鍾情的對象結婚當然是各個女性的夢想，巫沙亦不例外。幸運地陽亦是對她一見鍾情，經過3年的時間，2人互相補足，在眾人的祝福下正式成為夫妻。



■俊男美女的結婚是最好不過了

2 和健太郎結婚（GOOD END）
條件：健太郎的好感度最高

和青梅竹馬的朋友健太郎結婚是最舒服，最自然的。被健太郎的誠意感動，最終還是選擇了他，而婚後春子也常常來家探訪啊！

■保持着這樣的關係是最好不過了。

3 和菲林結婚？（GOOD END）
條件：全好感度最高

由於巫沙對小動物的愛，使她對周圍的男子也看不上眼。亦由於她的熱誠，使她和菲林之間出現了奇蹟，亦即是菲林化身成人。

■又一個日久生情的例子。

4 和葵的不愉快收場（BAD END）
條件：葵的好感度最高

巫沙一時迷惑，接受了葵的求婚，可是由於他們的性格始終不合，最後也是分手收場。



■證明了結婚是要認真考慮的。

5 成為女強人（BAD END）
條件：全好感度偏低

無法對異性產生興趣的巫沙，不知不覺已成為大人了，成為女強人的她，健太郎亦成為了她的部下，可是這樣的生活好嗎？

■男性真的不值得依賴嗎？



熱血學部編

進入中學階段的某一天，巫沙於武道館內的一角睡覺，突然被一個少女叫醒了，而這個少女對巫沙的前途有很大影響。

追加的新指令

新追加的「部活」（課外活動）有「網球」、「游泳」、「電腦」、「劍道」、「新體操」、「戲劇」和「音樂」7種類。

熱血學部編的各個ENDING

1巫沙成為職業棒球手！（GOOD END）
條件：熱血300以上

中學時期的熱血少女巫沙，對各個學部的經驗也十分豐富，亦因為這樣成為了日本界初出現的女性棒球手，以「背面投法」和「燃燒魔球」名動棒球界。



■日本初出現的女性棒球手，十分受歡迎。

2 學生們的偶像、女教師巫沙！（NORMAL END）
條件：熱血299以下

初中之後高中、大學畢業後，巫沙成為了法楠學園的體育教師。對學生心理十分理解的她，得到了學生們的信賴，成為學園裡的「人氣教師」。



■成為體育教師的巫沙，和學生們過着和平的生活。

3 巫沙、起程了……。（BAD END）
條件：使用了3次以上魔法

由於沒有堂堂正正的分勝負（使用魔法），巫沙的魔法棒折斷了。為了填補沒有了魔法棒的缺憾，巫沙決定獨自去修行了。



■魔法棒折斷，決定靠自己的能力進行修行。



海外編

和各編不同，這編會以海外為中心，目的便是解救被誘拐的王女。

新追加的COMMAND

把休息、魔法、溫習、聯絡、教會和藝術削除了，取而代之的是外國語、情報收集、占卜、兼職和休假。

外國語—和小學生編的溫習（勉強）一樣，會增加知性和壓力。

占卜—壓力、魔力和魅力會上升，愛情下降。

情報收集—實行這個指令需要30000日圓，而壓力、知性、好奇心和好運也會上升。

海外冒險編的各個ENDING

1 魔法少女再次出動？（GOOD END）
條件：好運81以上，好奇心300以下

把事件解決的巫沙終於可以回國了，一方面想着可以休息的時候，又收到西班牙王子的誘拐消息，由於這次是國際諜報部的依賴，唯有再一次的出動了。



■睡夢中接到王子誘拐的消息，又要出動了。

2 成為國際諜報部員的巫沙（GOODEND）
條件：好運81以上，好奇心301以上

雖然把事件解決了，可是她對充滿危險的日子卻不能忘記，於是漸漸把魔法國的事忘記，進身成為國際諜報一員。

■國際諜報部的工作可說是與死亡為伍，十分緊張刺激。

3 最壞事態！王女在那裡呢？（BADEND）
條件：好運80以下，精神力低。

不能把王女救出，結局會是怎樣呢？



■不能把王女救出的巫沙，心情沉重。

4 不能把王女救出……。（BAD END）
條件：好運80以下，精神力高。

由於不能把王女救出，巫沙便把她其餘的力量貢獻給國家，而真正的行動亦要開始了。



■為西班牙效力的巫沙。

TEXT：古拉拉_B

幻想大陸戰記

前言

行軍打仗，講求「天時、地利、人和」，《幻想大陸戰記》亦不例外。除了要好好利用據點（地利），也要利用騎士（人和）把握時機（天時），統領魔獸作戰才能得到最後勝利。

騎士本身並不是太強，但是他們對於統一霸業是很重要的，因為他們是唯一可以帶領魔獸出外作戰的角色（只是魔獸組成隊伍是不能作戰的），而「統魔力」高就能帶領一些更強的魔獸作戰，所以「統魔力」會是採用騎士的條件之一。由於魔獸成長是仍是很弱，所以騎士亦有責任削弱敵人，讓己方的魔獸去升級，或者利用魔法輔助已方的魔獸。

現在就為各位介紹一下於遊戲內會登場的騎士吧！

騎士初期能力值簡介

LV=等級；EXP=經驗值；HP=體力；STR=腕力；MP=魔法力；INT=知力；AGI=速度，年齡是角色在聖王歷215年時的年齡

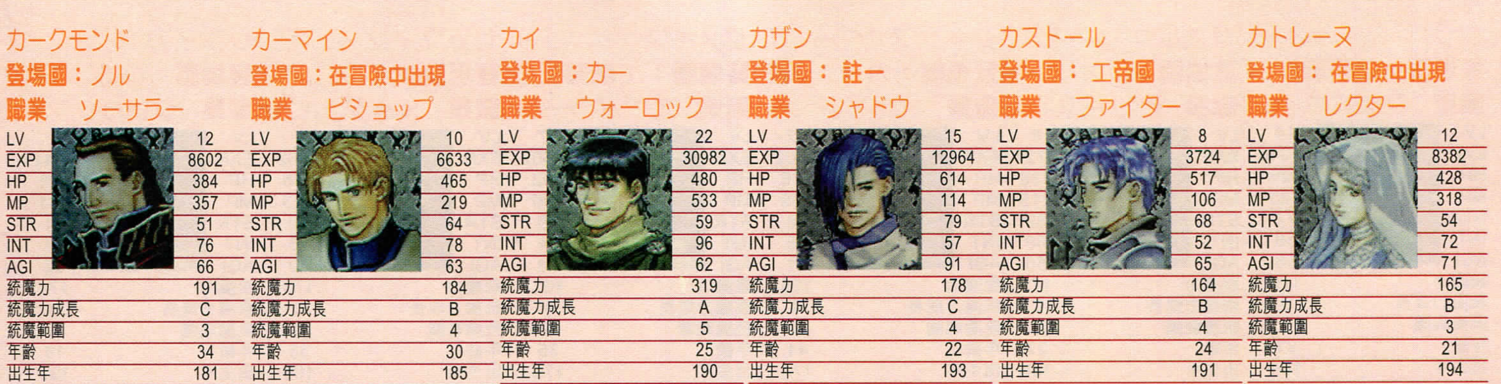
工帝國＝エストレガレス帝國
西ア＝西アルメキア
ノル＝ノルガルド
レオ＝レオニア
カー＝カーレオン
イス＝イスカリオ

	アーヴィン	アイバン	アスミット	アデリシア	アルサス
登場國	工帝國	工帝國	レオ	西ア	西ア
職業	メイジ	ドルイド	ビショップ	ランサー	ファイター
LV	3	10	13	11	1
EXP	714	6114	9784	7100	0
HP	322	358	491	502	422
MP	310	336	272	152	107
STR	47	46	68	74	63
INT	62	69	80	57	55
AGI	58	56	68	77	64
統魔力	156	146	214	230	147
統魔力成長	C	C	B	B	S
統魔範圍	3	3	4	4	4
年齡	16	35	29	25	12
出生年	199	180	186	190	203

	アルスター	アルティス	イスファス	イリア	イヴァイン
登場國	イス	???	レオ	イス	ノル
職業	ビショップ	レクター	モンク	ヴァルキリー	ナイト
LV	12	10	16	20	13
EXP	8382	5934	14750	25004	9784
HP	483	447	557	593	546
MP	254	297	266	180	148
STR	65	61	76	83	81
INT	72	68	74	62	70
AGI	66	67	70	96	75
統魔力	228	301	233	248	231
統魔力成長	B	B	B	A	B
統魔範圍	4	3	4	5	4
年齡	32	12	27	18	22
出生年	183	203	188	197	193

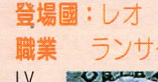
	ヴァルター	ヴィクトリア	ヴェイナード	エクトール	エスクラドス
登場國	在冒險時出現	イス	ノル	ノル	工帝國
職業	ソーサラー	ソーサレス	ロード	ファイター	ソードマスター
LV	10	11	18	5	26
EXP	6114	7300	20094	1644	43750
HP	368	353	637	461	675
MP	347	401	304	118	158
STR	51	47	93	67	99
INT	75	72	82	53	63
AGI	65	68	79	66	92
統魔力	185	134	332	154	218
統魔力成長	B	C	A	S	B
統魔範圍	3	3	5	4	4
年齡	23	27	21	16	51
出生年	192	188	194	199	164

	エスメレー	エニーデ	エフィーリア	エライネ	エルオード
登場國	工帝國	工帝國	西ア	ノル	カー
職業	レクター	アーチャー	クレリック	エンチャントレス	ファイター
LV	17	11	9	1	9
EXP	16672	7100	4600	0	4600
HP	506	491	451	290	513
MP	353	149	288	351	121
STR	56	69	61	42	72
INT	83	56	68	62	69
AGI	73	78	69	59	64
統魔力	304	192	183	142	208
統魔力成長	B	C	B	B	B
統魔範圍	5	4	3	3	4
年齡	24	19	23	16	20
出生年	191	196	192	199	195









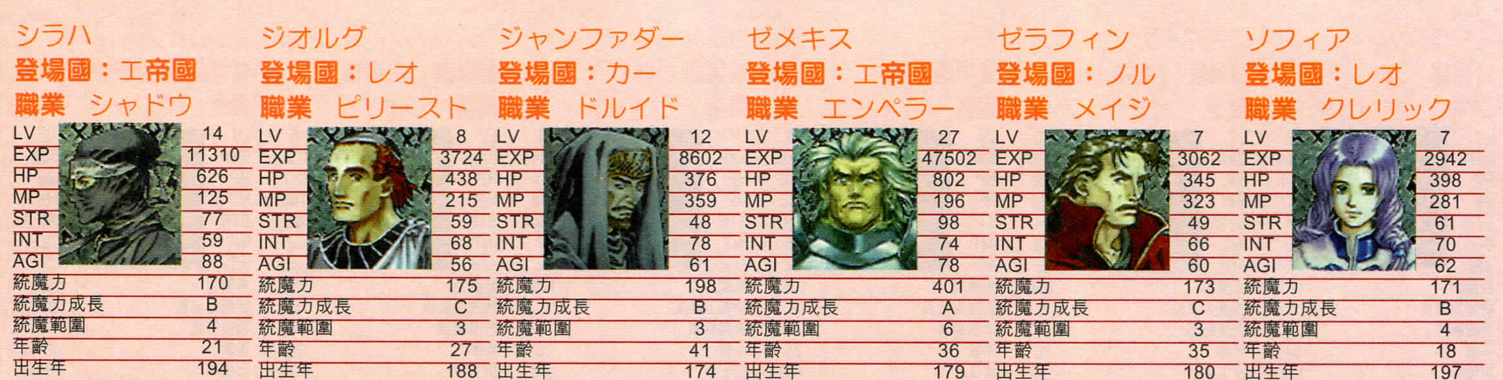

	カークモンド	カーマイン	カイ	カザン	カストール	カトレーヌ
登場國	ノル	在冒險中出現	カー	註一	工帝國	在冒險中出現
職業	ソーサラー	ビショップ	ウォーロック	シャドウ	ファイター	レクター
LV	12	10	22	15	8	12
EXP	8602	6633	30982	12964	3724	8382
HP	384	465	480	614	517	428
MP	357	219	533	114	106	318
STR	51	64	59	79	68	54
INT	76	78	96	57	52	72
AGI	66	63	62	91	65	71
統魔力	191	184	319	178	164	165
統魔力成長	C	B	A	C	B	B
統魔範圍	3	4	5	4	4	3
年齡	34	30	25	22	24	21
出生年	181	185	190	193	191	194

	カドール	カルロータ	ガッシュ	ガロンワンド	キャムデン
登場國	工帝國	西ア	カー	レオ	イス
職業	デスナイト	エンチャントレス	モンク	バーバリアン	ドルイド
LV	29	8	11	2	14
EXP	56140	3864	7100	302	11570
HP	745	341	474	484	409
MP	284	389	2620	81	380
STR	101	45	68	66	51
INT	78	69	67	54	79
AGI	1	72	71	55	69
統魔力	275	166	162	149	235
統魔力成長	A	B	C	C	C
統魔範圍	5	4	3	3	4
年齡	?	17	22	17	34
出生年	?	198	193	198	181

	キルーフ	ギッシュ	ギャロ	ギルサス	クラウケス
登場國	レオ	工帝國	イス	西ア	在冒險中出現
職業	バーバリアン	ヴィザード	レンジャー	ソーサラー	プリースト
LV	3	20	9	11	4
EXP	674	25384	4600	7300	1120
HP	501	468	571	378	404
MP	83	445	109	344	23
STR	72	56	72	58	53
INT	51	91	49	72	66
AGI	63	74	80	64	61
統魔力	203	232	197	189	157
統魔力成長	S	C	B	C	B
統魔範圍	4	3	4	3	3
年齡	17	26	21	24	19
出生年	198	189	194	191	196

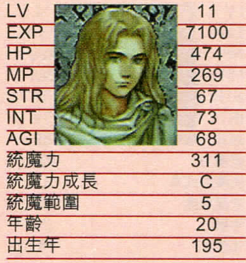
	グイングライン	グラウゼ	ゲライント	コール	コルチナ
登場國	ノル	西ア	西ア	西ア	在冒險中出現
職業	ナイト	ナイト	ソードマン	ビショップ	エンチャントレス
LV	17	15	19	16	1
EXP	16672	12964	20940	14750	0
HP	611	575	651	498	294
MP	163	143	132	291	355
STR	86	80	90	62	42
INT	80	61	64	79	61
AGI	77	72	82	66	68
統魔力	294	222	284	254	199
統魔力成長	B	B	C	B	B
統魔範圍	5	4	5	5	4
年齡	23	28	31	62	15
出生年	192	187	184	153	200

	シェラ	シャーリン	シャントゥール	シュスト	シュトレイス	シュレッド
登場國	カー	レオ	レオ	カー	註二	工帝國
職業	ソーサレス	ランサー	メイジ	グラップラー	ナイト	チャンピオン
LV	15	12	8	11	12	20
EXP	13244	8382	2350	7100	8382	25004
HP	403	506	337	601	536	733
MP	457	164	326	113	133	116
STR	50	69	46	78	77	94
INT	81	64	61	51	59	53
AGI	75	80	54	81	71	94
統魔力	179	226	163	168	167	153
統魔力成長	B	C	C	B	B	C
統魔範圍	3	4	4	4	4	3
年齡	30	26	28	23	20	33
出生年	185	187	187	192	195	182



	シラハ	ジオルグ	ジャンファダー	ゼメキス	ゼラフィン	ソフィア
登場國	工帝國	レオ	カー	工帝國	ノル	レオ
職業	シャドウ	ピリースト	ドルイド	エンペラー	メイジ	クレリック
LV	14	8	12	27	7	7
EXP	11310	3724	8602	47502	3062	2942
HP	626	438	376	802	345	398
MP	125	215	359	196	323	281
STR	77	59	48	98	49	61
INT	59	68	78	74	66	70
AGI	88	56	61	78	60	62
統魔力	170	175	198	401	173	171
統魔力成長	B	C	B	A	C	B
統魔範圍	4	3	3	6	3	4
年齡	21	27	41	36	35	18
出生年	194	188	174	179	180	197





	ソレイユ	ダーフィー	ティース	ディナダン	ディラード
登場國	工帝國	イス	イス	カー	ノル
職業	ビショップ	ソードマン	ファイター	パラディン	グラップラー
LV	11	12	2	25	10
EXP	7100	8382	302	40184	5934
HP	474	598	429	685	582
MP	269	91	101	204	109
STR	67	79	61	100	73
INT	73	52	50	69	58
AGI	68	67	62	90	79
統魔力	311	181	145	307	180
統魔力成長	C	B	B	B	B
統魔範圍	5	3	3	5	4
年齡	20	31	16	27	25
出生年	195	184	199	188	190

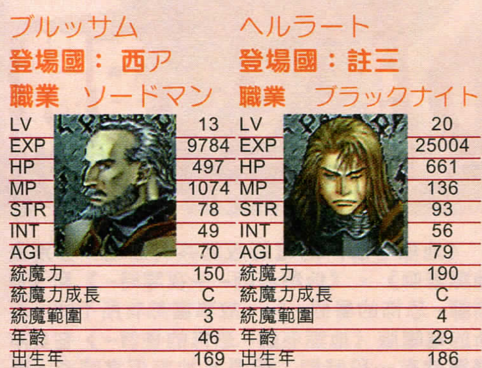




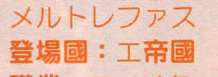
	ドーガル	ドリスト	ノイエ	ハレー	バーリン
登場國	在冒險中出現	イス	ノル	西ア	レオ
職業	バーバリアン	マッドモナーク	クレリック	ヴァルキリー	スカウト
LV	2	21	2	21	1
EXP	302	27700	302	27700	0
HP	471	651	302	603	385
MP	80	202	264	221	120
STR	68	91	38	86	57
INT	42	65	63	71	49
AGI	51	89	59	95	66
統魔力	268	322	201	292	187
統魔力成長	C	A	A	B	B
統魔範圍	3	5	4	4	3
年齡	52	28	18	22	18
出生年	163	187	197	193	197

	パイデマギス	パタルカス	パテルヌス	パラドゥール	パロミデス
登場國	イス	西ア	レオ	工帝國	ノル
職業	バーサーカー	グラップラー	カーディナル	ビショップ	バーサーカー
LV	16	11	20	11	13
EXP	14750	7100	25004	7100	9874
HP	686	604	582	456	644
MP	98	94	307	249	92
STR	90	77	78	63	85
INT	38	48	87	70	46
AGI	69	78	72	64	67
統魔力	215	174	273	182	211
統魔力成長	B	B	B	C	B
統魔範圍	4	4	5	3	4
年齡	31	30	42	27	22
出生年	184	185	173	188	193

	ヒュード	ビルコック	ファテシア	フィエール	フィロ	ブランガーネ
登場國	在冒險中出現		ノル	工帝國	レオ	ノル
職業	レンジャー	ピリースト	ランサー	ナイト	クレリック	アーチャー
LV	4	5	10	12	7	10
EXP	112	1644	5934	8382	2942	5934
HP	0500	421	491	618	405	448
MP	103	216	153	91	279	171
STR	64	60	71	78	58	68
INT	50	63	70	50	68	64
AGI	69	58	78	64	7	83
統魔力	202	148	158	161	193	257
統魔力成長	B	C	C	B	B	B
統魔範圍	4	3	3	3	4	5
年齡	19	21	22	25	18	17
出生年	196	194	193	190	197	198



	ブルッサム	ヘルラート	ボアルテ□	ミゲル	É~Éâ	ミリア
登場國	西ア	註三	カー	イス	エ帝國	カー
職業	ソードマン	ブラックナイト	ビショップ	ナイト	ランサー	エンチャントレス
LV	13	20	12	10	10	5
EXP	9784	25004	8382	5934	5934	1724
HP	497	661	479	514	493	392
MP	1074	136	260	138	146	383
STR	78	93	61	74	72	45
INT	49	56	74	54	61	70
AGI	70	79	62	70	79	64
統魔力	150	190	224	177	223	194
統魔力成長	C	C	B	B	A	A
統魔範圍	3	4	4	4	4	5
年齡	46	29	53	26	17	19
出生年	169	186	162	189	196	196





	ミレ	メリオット	メルトレファス	メレアガント	モルホルト
登場國	エ帝國	カー	エ帝國	西ア	ノル
職業	ソーサレス	スカウト	ファイター	ブラックナイト	ドルイド
LV	10	3	7	20	15
EXP	6114	674	2942	25004	15050
HP	471	396	503	650	420
MP	403	134	112	139	379
STR	50	58	69	89	51
INT	77	60	51	58	80
AGI	76	72	65	78	69
統魔力	219	221	143	209	205
統魔力成長	A	A	A	B	B
統魔範圍	4	4	4	4	4
年齡	17	16	19	25	31
出生年	198	199	196	190	184



	ユーラ	ライゼン	ランギヌス	ランゲボルグ	ランス
登場國	イス	レオ	エ帝國	レオ	西ア
職業	クレリック	モンク	ソーサラー	ナイト	プリンス
LV	1	11	16	10	1
EXP	0	7100	15050	5934	0
HP	336	485	413	538	446
MP	239	246	402	127	161
STR	48	70	51	73	64
INT	60	65	84	49	63
AGI	57	68	64	67	65
統魔力	172	152	216	126	220
統魔力成長	S	B	B	C	A
統魔範圍	3	4	4	3	5
年齡	15	26	50	21	14
出生年	200	189	165	194	201

	リオネッセ	リカーラ	リゲル	リムライト	リュシア
登場國	レオ	カー	西ア	在冒險中出現	イス
職業	クイーン	ミスティック	スカウト	メイジ	スカウト
LV	3	16	2	5	8
EXP	684	15050	302	1724	3724
HP	358	418	398	326	443
MP	362	494	123	348	140
STR	33	49	57	44	63
INT	81	82	51	76	53
AGI	58	73	63	62	73
統魔力	262	217	157	141	159
統魔力成長	C	B	A	C	B
統魔範圍	5	4	4	3	4
年齡	17	24	19	75	20
出生年	198	191	196	140	195

	ルインテール	レイオニール	レイン	ローコッド	ロードブル	ローフォール
登場國	ノル	在冒險中現	玩者所選用的國家	エ帝國	ノル	西ア
職業	バーサーカー	ソードマン	メイジ	ナイト	ビショップ	ファイター
LV	17	16	1	11	14	6
EXP	16672	14750	0	7100	11310	2250
HP	694	609	311	527	503	482
MP	105	137	302	130	289	125
STR	88	87	42	75	69	70
INT	60	56	60	53	81	56
AGI	66	80	52	68	64	65
統魔力	225	169	139	176	247	160
統魔力成長	B	C	S	B	C	C
統魔範圍	3	3	4	4	4	3
年齡	38	26	18	27	49	23
出生年	177	189	197	188	166	192

註一：エストレガレス破壞後，シラハ所仕官的國（及其同盟國）以外的國家　註二：最初攻佔エストレガレス之國　註三：レイオニール所仕官（及其同盟國）以外的國家



浪客劍心、地獄老師 AND 游擊宇宙戰艦

TEXT：MS

今次的主題有……

近來大家有沒有看過電視呢？現在電視正播放《浪客劍心》和《地獄老師》，而《游擊宇宙戰艦》則推出了VCD，相信各動畫迷都不會錯過。不過這三套動畫，分別都有電影版和OVA版，你又知不知呢？現在就將它們的TV版、電影版和OVA版介紹給大家。




《地獄老師》TV版




故事簡介：故事是說在日本的童守町的一間小學校中，來了一位左手帶着黑色手套的老師，原來他是一位驅靈的人，而其的左手是被稱為「鬼手」，當他解除封印後除去手套時，鬼手就會出現，用來驅除欺負學生的惡靈。

《地獄老師》電影版



《地獄老師》的電影版總共有三輯，分別是《地獄老師》、《地獄老師~午夜零時~》和《地獄老師~恐怖的暑假~》，故事當然有所不同。而最新的電暘版《地獄老師~恐怖的暑假~》在日本落畫雖然有一段時間，但是其故事相當精彩。現在就為大家簡説一下。

故事說到阿鳴老師接受學生的要求到海上玩一日，眾人來到目的地蜘蛛島後，遇上叫渚的女孩，原來她受到咀咒而成為妖怪，更想打學生們的主意，究竟阿鳴會如何應付這事件呢？

《浪客劍心》TV版





故事簡介：明治維新成功後，劊子手拔刀齋突然消聲匿蹟。在明治十一年，一位自稱緋村劍心的流浪人出現在東京，他遇上神谷薰後與她同居。不久，他的身份終被人發現，他就是當時的劊子手拔刀齋，但奇怪的他決不再殺人，究竟是為了甚麼？就有待大家追看了。

《浪客劍心》電影版




故事簡介：在明治維新前，敗給劍心的高梘嚴達一事，只有其友時雨滝魅得知。明治維新後，而他再次遇上劍心，他受到田母野鋭敏的影響，集合反政府志士起義，劍心為了高梘嚴達的妹妹高梘朱鷺，決定阻止他，可惜最後雖找出真兇，但卻悲劇收場。

《游擊宇宙戰艦》TV版

故事簡介：原著的《游擊宇宙戰艦》與TV版有些分別，但基本上故事相同，在西曆2195年，人類已將自己的版圖廣展到火星一帶，可是，突然受到來歷不明的敵人襲擊，火星和月球受到毀滅性的破壞後，由尼爾加重工以新科技製造了戰艦「NADESICO」，更招攬多名成員利用NADESICO，對抗敵人。

《游擊宇宙戰艦》OVA版



故事簡介：這套《游擊宇宙戰艦》的OVA，故事非常奇怪，説主角天河明人和其女友由利加等人到電影院看GEKIGANGER 3的電影，基本上即是看GEKIGANGER 3，片中除了剪輯TV版的GEKIGANGER 3的片段外，還加了一套新的電影，喜歡GEKIGANGER 3的朋友一定不可錯過。

最近有甚麼遊戲？

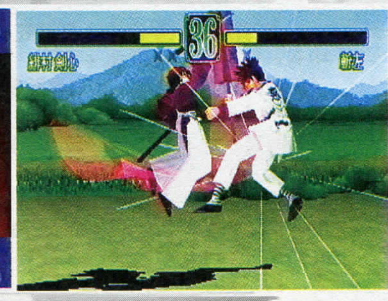
由於《浪客劍心》、《地獄老師》和《游擊宇宙戰艦》三套動畫比較新，所以其推出的遊戲並不多。而且這些遊戲多在PlayStation和SATURN推出。相信各位動畫迷和玩家都很容易找到這些遊戲。

《浪客劍心—明治劍客浪漫譚—維新激鬥編》

PS/ SCE/ 96年11月29日/ FIG/ 5800日圓/ 2P

這是《浪客劍心》系列的第一隻遊戲，遊戲玩法是以格鬥型式來進行，操作尚算簡單，每招必殺技都只是由一連串普通攻擊組合而成，畫面方面登場角色都是以3D多邊形製成，另外最值得一提的是遊戲中每名人物都忠於原著，各自可以用回TV版的招式例如龍卷閃和雙龍閃等，還有重新製作的OP與ED動畫片段，喜歡《劍心》的動畫迷應該不會錯過。









《游擊宇宙戰艦》

SS/ SEGA/ 97年5月2日/ SLG/ 5800日圓/ 1P

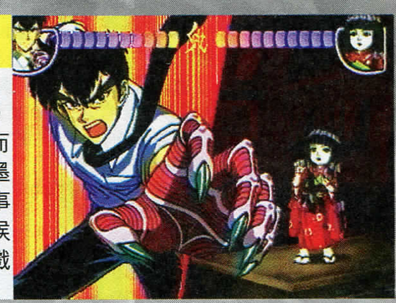
有名叫做《游擊宇宙戰艦》的遊戲，其內容當然是來自動畫《游擊宇宙戰艦》啦，它的玩法比較特別，玩者所扮演的是男主角天河明人，一邊在艦上追求自己喜歡的對象，除了由利加外其他女角像惠和琉璃也可追到，另一邊則和動畫相同與木星蜥蜴戰鬥，而且還附有對付GEKIGANGER 3的模式給玩者玩。



《地獄老師》

PS/ BANDAI/ 97年5月16日/ AVG/ 5800日圓/ 1P

這遊戲是來自動畫《地獄老師》（廢話…），玩者將以轉校生的身份來到童守町學校內就讀，而且更是阿鳴老師的學生，當然片中眾角色都會粉墨登場。玩者在AVG形式的學校生活中會遇上不少事情，例如遇上奇異事件和邪靈擾亂等，在適當時候地獄老師便會出場繼而進入戰鬥模式，另外在遊戲中還會有原作者重新創作的妖怪。

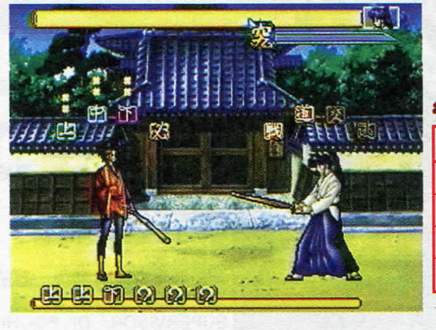




《浪客劍心—明治劍客浪漫譚—十勇士陰謀編》

PS/ SCE/ 97年12月18日/ RPG/ 5800日圓/ 1P

這是《浪客劍心》的第二隻遊戲，遊戲形式由3D格鬥轉為帶有格鬥要素的角色扮演，故事方面則是與原著沒有關係的外傳。玩者所扮演的是一名原創新角色聖或輝，在一次偶遇下與緋村劍心、相樂佐之助和神谷薰等人成為同伴，從而展開新的冒險旅程，它的最大賣點可算是其戰鬥方式，彷如格鬥遊戲那樣在進攻和防禦時需要選擇上、中或下段，加強了戰術性。





各遊戲推出年表

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
29-11-1996	《浪客劍心—明治劍客浪漫譚—維新激鬥編》	FIG	PS	5800日圓
2-5-1997	《游擊宇宙戰艦》	SLG	SS	5800日圓
16-5-1997	《地獄老師》	AVG	PS	5800日圓
18-12-1997	《浪客劍心—明治劍客浪漫譚—十勇士陰謀編》	RPG	PS	5800日圓

註：以上年表只供家用機使用

再一次之巨人合作

聖少女艦隊・VIRGIN FLEET登場

主持：天下一之無責任男

HELLO！上期真是非常對不起，因為女兒病倒了，所以要在家中照料，以致未能如期交稿，幸得JJ哥哥和MS小姐拔刀相助，才能使專欄順利完成，多謝多謝！

故事解說

故事開在戰爭時期，當時在日本海軍之中有一隊非常別的隊伍，這是一支全部由女子組成的軍特殊部隊，其名是稱是「VIRGIN FLEET」……然而在不久之後，世界又再一次的回復和平，因為「休戰安定時代」已經來臨。

15年之後，戰爭之風又再一次的在隱隱吹動着，所以，一直成為了傳說的「VIRGIN FLEET」終於又要再一次的復活了。而本故事的主人翁是一名只是16歲的少女——海野潮風，她現在就讀於「海軍中野女子分校」之中，然而，這所軍校其實便是訓練被稱為36歌仙的「VIRGIN FLEET」成員的場所。

在第一期．第一話之中，主角海野潮風仍是一個非常平凡的軍校學生，不過，在她體內其實是潛藏着一股非常強大的「VIRGIN POWER」……一天，海野潮風在海邊遇上了一位女性，因為這女性一時失足，險些被海浪捲走，幸而海野潮風在急之下使出了她的「VIRGIN POWER」，將該位女性救出險境。之後回到學校之後，海野潮風竟然被選中成為進入最後測試的入選者，然而，她竟然是不懂駕駛飛機的……

在考試當日，實在是險象頻生，為了不讓女性專美，一些男性的軍人竟然從中作梗，使這考試變得非常危險，3名考生（海野潮風、草津月小町、雪見沢五月）也相繼被擊落，不過，當海野潮風的戰機被擊落在海之後，為了要救出和他同機的「未婚夫」咲坂舞時，使出她的強大「VIRGIN POWER」，終於化險為夷，而且成功的成為了「VIRGIN FLEET」的成員。

主要人物介紹

草津月小町

（CV：西村千奈美）

在三人之中，她是最今幼的一個。她非常喜愛玩耍，而且經常也是「陰陰咀」的笑，而對於做一些卑鄙的事，她是完全不會覺得是甚麼的壞事。

●PROFILE●
出生日期：8月12日
星座：獅子座
血型：B型
身高：143.1cm
體重：38kg
三圍：B67・W50・H65

雪見凓五月

（CV：雪乃 五月）

她是「海軍中野女子分校」的學生會會長，表面看上去是一個非常高傲的人，而且經常和草津月小町一起針對海野潮風，然而，實際上她也是一頗為寂寞的人。

●PROFILE●
出生日期：5月5日
星座：金牛座
血型：A型
身高：161.2cm
體重：47kg
三圍：B82・W58・H83

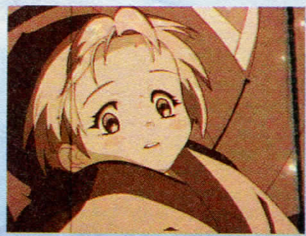


海野潮風

（CV：島本 須美）

本故事的女主角，她是一個頗為賴散的人，又不喜歡上課，可以說是一個「壞孩子」，不過，事實上她是一個非常和藹可親的人，而且她更加是擁有着一股非常特別而強大的力量……

●PROFILE●
出生日期：7月24日
星座：獅子座
血型：O型
身高：155cm
體重：45kg
三圍：B87・W56・H80



◆這便是小時候的海野潮風。



◆這便是海野潮風的VIRGIN POWER！



◆3人獲得最後測試的資格。



◆這神秘女性是？！



◆這二人便是海野潮風的競爭對手。



◆那神秘女性竟是海軍副參謀長！

◆STAFF◆
總指揮／ 廣井 王子
原作／ 廣井王子・今川 泰宏
構成・故事／ 今川 泰宏
監督・導演・分鏡／ 細田 雅弘
人物設計・總作畫監督・／ 北爪 宏幸
機械設計／ 相馬 龍也・真崎 隆春・棚沢 隆
美術設定／ 佐藤 正浩
視覺效果設計／ 橋本 敬史
機械作畫監督／ 竹內 昭
美術監督／ 脇 威志
音樂製作／ 伊藤 善之・池田 孝治
音樂監督／ 三間 雅文
SUPERVISOR／ Dr. POCHI
製作／ AIC・（株）BEM ENTERTAINMENT

鳴謝：赤目黑龍／ 鮎川圓提供資料及影片



吓？EVA又有新作？！

其實並不是真有《EVA》的新作品，而是這套新TV作品的男主角實太像《EVA》中的真嗣了，所以才會有以上的「笑話」！

這套新的作品的真正名字是《DT艾度侖》，而主角便是「修」，他是生活在一個資訊完全被管制的世界——「狄泰尼亞」（デッタニア）之中的少年，而在這個世界之中，有一些人因為不滿這種生活方式，所以起來反抗，這個反狄泰尼亞的組織名為「歸來者」（リターナー），而在故事之中，除了有這些甚麼正邪對決之外，其實在故事之中更加是會帶出另一層更深的意義，便是現代人類失去了對的感情、價值觀的必要性和尊重。

而究竟「DT」是甚麼呢？「DT」其實是「DATA TRANSFORM」的意思，因為在每個人之中也存在着一種自我改變的特質，當人在極惡劣的環境之下，人的細胞便會作出改變（超細胞化），而這種轉變亦稱為「型質轉換」；而艾度侖便是在故事之中出現的神秘人工生命體，而這生命體是站在「歸來者」的一方，與「狄泰尼亞」對抗的。

這套作品其實也有一定的可觀性，但不知為何會被安排在零晨2時45分播，真是有點兒浪費呢！負責《DT艾度侖》監督的便是曾製作《疾風無敵銀堡壘》和《MACROSS 7》的アミロテツロー。



◆故事中的男女主角修及芽依。



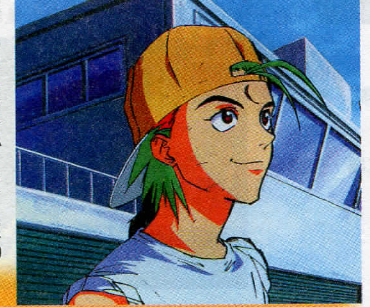
◆究竟艾度侖是怎樣的一種生命體呢？

唔嫁又嫁
《CYBER FORMULA》新OVA再度登場

相信有看過《新世紀GPX CYBER FORMULA SAGA》的朋友一定會認為這套作品已經到了盡頭，非也！本來筆者也有這種想法的，不過，VAP方面一再擺出一副會「永不言倦」的姿態，而且，在過往的數月之中曾揚言會有新的系列推出，果然，新的《CYBER FORMULA》作品終於也和大見面了。

今次的作品仍然未有實名，而現在為這作品暫名為《新世紀GPX CYBER FORMULA SAGA II》，作品的背景是上一集的一年之後，亦即是2021年，而且是會由這一屆賽事的後半段開始，不過，如果大家認為這一輯的主角仍是風見隼人的話，這樣可能人會有點兒失望了，因為這次的主角是「加賀」！在2020年的CYBER FORMULA之中，因為受到名雲的陰謀所連累，青井車隊被罰停賽一年，所以在新一屆的賽事之中，替青井車隊出賽的加賀便負起了一個「振興」車隊的重責。

在新一輯的故事之中，車當然是少不了的，不過，在人物方面，現時仍是沒有太大的頭緒，相信一定會有新人物登場的，而且在《新世紀GPX CYBER FORMULA SAGA II》之中，明日香已經成為了菅生車隊的領隊，那麼，菅生修又去了哪裏呢？（唔通真係盲咗！？）而這新一輯的OVA現預計在今年秋天推出，共分為5集，每集各長30分鐘。



◆不知今次加賀又會帶給大甚麼驚喜了！

《爆走兄弟Let's & Go Max》後勁不繼？！

在以前的《DASH四驅郎》之後，又有《爆走兄弟Let's & Go》，這兩套作品也能在日本及香港引發出強烈的四驅熱潮，不過，新一輯的《爆走兄弟Let's & Go Max》便好像比較遜色了少許，這雖然只是一個預計，不過也不無道理的。

首先，在以前的作品推出的同時，也會不停的有四驅車模型乘時推出，而且也非常受歡迎，不過《爆走兄弟Let's & Go Max》便失卻了這種的氣勢，這一點可能是和其故事有關係的，因為在《爆走兄弟Let's & Go Max》的故事之中，一開始便是説及主角——文子豪樹（兄）和一文字烈矢（弟）的鬥爭，這一點可能是故事不大受歡迎的原因之一，因為一直以來四驅車動畫作品也是團結、富人情味的，現在竟然完全換了另一個樣貌，可能大家也不能接受。（不過事實上故事後期二人會化敵為友……）

史上第一部美少女熱血棒球動畫作品
《PRINCESS NINE -如月女子高野球部-》

棒球動畫及漫畫作品一直以來也是日本的主流作品之一，每年也會有一些這類的作品推出，而至於在98年，亦有這樣的作品推出，這作品的名字便是《PRINCESS NINE -如月女子高野球部-》。

和一般的棒品非常相似（其實應説和其他的運動動畫一樣才對！），因為在故事之中的如月女子高野球部是一支絕對的「雜牌軍」，首先是教練，他是一個前職業棒球選手，不過現在已成為一個酒鬼的木戸 普作；而主角則是一個天生有非常高棒球觸覺的熱血少女早川 涼；而在隊中有一個跟主角是好敵手的冰室 泉，為了要進入甲子園，這九個從來未有棒球經驗的女孩子要在這個酒鬼教練的指導下，和其他的男子選手爭勝，似乎真是不大可能呢！不過，亦只有這樣的作品才能盡顯真正的根性和熱血呢！！



◆如月女子高野球部的全體成員。



◆主角涼子（前）和她的好對手泉（後）。

新一輯GUNDAM再現！！

繼《機動新世紀GUNDAM X》之後，GUNDAM的電視版已消聲一年，現在終於再次復出了！究竟新一輯GUNDAM會是怎麼樣呢？

GUNDAM至今已有20週年了，為了紀念這日子，日本正有一連串的計劃，首先就是最令人注目的新一輯電視版——「NEO GUNDAM WORLD」。今次以宇宙作為故事舞台。預計下年開始在日本播映。筆者相信這套電視版會是「SILHOUETTE FORMULA 91」時代的故事。

除此之外，還有20週年的TV SPECIAL將會播映，名為「G-SAVOUR」。這套TV SPECIAL全以CG製作，可説是又一創新，真令人期待。

在今年的夏天，亦有二大GUNDAM的電影，分別是「第08MS小隊 MIRROR'S REPORT」和「GUNDAM W ENDLESS WALTZ特別編」。「第08MS小隊」的電影版，故事仍是發生於「一年戰爭」時期，原全是原創故事。至於「GUNDAM W」的電影版則是三套OVA的綜合版，途中會加插了新的片段。



◆新一輯電視版的GUNDAM，你説像不像「RX-F91改」？

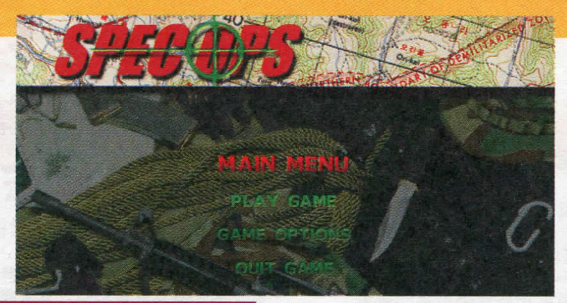


◆GUNDAM的新映像「G-SAVOUR」



◆二大GUNDAM的電影「GUNDAM THE MOVIE」





製造商：Ripcord Games/Zombie
遊戲性質：ACT
發售日：已發售
容量：CD-ROM
系統要求：Pentium 166 MHz/16 MB RAM
註：支援多款 3D 加速卡

SpecOps: Rangers Lead the

若提起特種部隊，大家可能聯想起美國海軍的海豹突擊隊（Sea Air Land，簡稱 SEAL），現在 Ripcord Games和 Zombie 推出了以這部隊為題的遊戲，無論你是否沒有機會或能力通過為期六個星期的「地獄週」訓練，都可以成為這美軍精英的一份子。

紳入敵陣

《SpecOps: Rangers Lead the Way》的主旨，當然是要大家控制海豹隊員完成所有任務。首先遊戲開始之前，玩者要為兩名海豹隊員從三種軍備之中，選擇適合的一種，然後就是憑這兩位戰士，潛入敵方陣形達至目的。不過各位要注意的是，這遊戲並不使用甚麼「Sidewinder」等手掣。



完成任務

整隻遊戲共有五項任務，每項任務分有三至五個階段。第一項任務是要紳入俄羅斯的森林，找尋間諜飛機的墜毀地點，並取回黑盒；第二項任務是進入北韓的雪山中，找尋失蹤的美軍；第三項任務則是走進哥倫比亞的熱帶雨林，追查所有毒販；至於第四項任務是對付偷走核原料的武裝組織「Omega Militia」，最後的一項是可以說是一段漫長路程的拯救人質任務。



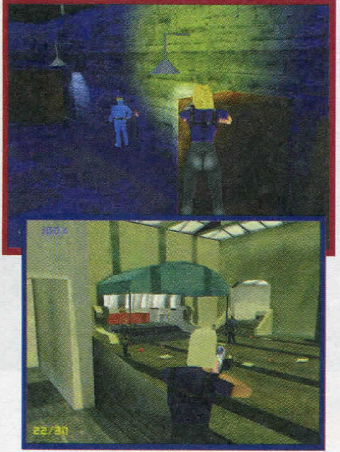
製造商：PostLinear Entertainment/SegaSoft
遊戲性質：ACT
發售日：7月1日
容量：CD-ROM
系統要求：Pentium 133 MHz/32 MB RAM/能執行 JAVA 的瀏覽器
註：支援多款 3D 加速卡

Viliglance

《Viliglance》是由 PostLinear Entertainment製作， SegaSoft發行的一隻立體動作遊戲，同樣也是以完成各式各樣的任務為主。

反恐怖主義

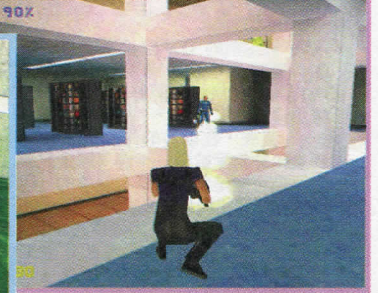
遊戲背景是設定在 20 世紀末，玩者則是由全世界各方面精英組成的反恐怖組織「SION」（Special intelligence Operations Network）一份子，專門對抗全球各地的恐怖份子，大家就是控制一隊核心小組，粉碎所有恐怖主義者及其活動。在遊戲之中，共有超過40款武器，包括G-20 自動鎗、 Gyrojet 13毫米口徑長鎗、 .22 口徑手鎗、催淚彈等等，應有盡有。



八名精鋭特工

《Viliglance》所包括的任務總共有 31 種，全部都在四個地區，合共 12 層樓之中發生，而玩者的小組則有八名組員，分別是四名美國人（Alexander Blair, John Blutanski, Scott Maxwell, Damen Rush）、一名中國人（Amy Leong）、一名俄羅斯人（Niki Davis）、法國人（Tasmin Leandri）以及西班牙人（Lorenzo Menez），大家當然要因應任務的性質而挑選執行隊員和支援小組啦！不過由於整隻遊戲的關鍵之一，便是角色的培養，故此各位玩者不要只是選擇一、兩名角色。





TEXT BY：Human 正太
© 1998 Blizzard Entertainment

發行商：Blizzard Entertainment
遊戲性質：AVG
發售日：98年夏
容量：未定
系統要求：未定

WARCRAFT ADVENTURES LORD OF THE CLANS

自上次黑之門被毀後．．．

魔獸（Orc）們不單只被人類（Human）重創，就連用以重回黑暗家鄉的重要通道－黑之門（Dark Portal）亦慘被人類摧毀。自此之後，來得異地（Azeroth）的魔獸們便散落在這片大陸上。失去領袖的牠們被人類奴役，變成人類的奴隸。主角Thrall便是一個被人類當作奴隸而帶大的魔獸青年。在這片人類的大陸上，你要如何脫離人類的魔掌，並將四散的同族再一次組織起來，對抗人類，重建魔獸的國度呢？


■ 由人類當奴隸收養的主角Thrall


■ AHOU~~~~~~~~~~（請跟著叫！）


■ 帶領你的族人，打倒人類

你從未玩過的WarCraft

若果你以為這又是另一隻WarCraft，又是另一隻即時戰略遊戲的話，你便錯了。戰略遊戲專家Blizzard並不甘於只製作一、兩類型遊戲，所以這次為大家帶來一隻不折不扣的冒險（AVG）遊戲。玩者需要控制主角Thrall在Azeroth大陸上七個國度，超過六十多個場景中解開迷題。玩法與普通的冒險遊戲一樣，都要玩者穿插各個不同的場景之中，善用手上所得的道具，細心觀察每個場景。雖然說這並不是另一隻WarCraft，但遊戲內的故事（好明顯）、地圖、登場人物和音樂等都會使每一個WarCraft迷似曾相識。因為遊戲內的所有設定都是以Warcraft內的原稿作為基設的，所以玩者生存在Azeroth大陸之上，亦會遇到WarCraft內的名將，如Orgrim Doomhammer, Grom Hellscream...等人，耳聽著的亦會是充滿著WarCraft味道的音樂。


■每一個充滿迷題的場景


■ 熟悉的人物


■ Tonight You Sleep in Hell

絕不尋敍的第一次

縱然Blizzard乃是第一次寫這類遊戲，但一看「排場」就知這遊戲絕非泛泛之作。遊戲由超過40000格菲林製成，動員超過50位美術設計人員。而遊戲內的配音人員都是來自荷里活的有名配音師，夠來頭了吧！

LORD OF THE CLANS

RPG MAKER' 98

Text by HAJIME少尉
© 1998 ASCII Corporation.
© 1998 DIGITAL WAVE INC.

發行商：ASCII
遊戲性質：ETC
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWIN95、16MB RAM、至少35MB的硬碟空間、800×600、256色以上、DirectX5

好簡單，真係好簡單！
CD-ROM＋大書一本只賣2000日圓？！

無錯！真的非常之平、非常之「抵」！這似乎是「MAKER」系列的特色之一，說明加介紹的A4度，86頁中有36頁是全彩色印刷，製作公司ASCII又一次擺明「益街坊」，不過內容又如何呢？

充實的素材

在CD-ROM內附有2個範本遊戲，大約160種地形、角色、怪物等畫像、音樂及音效資料，大而且已經有一批怪物和人物是設定好了的，玩家懶得自行製作的話，直接使用也是可以的。利用現成材料組合的話，玩者只須集中在劇本創作就可以了。

更高速的處理速度

前幾作不論在製作時的處理速度、遊戲完成後的流暢度都為人所垢病，不過這次製造商特別在這方面下了苦功，好使不論是用者還是玩者皆可以在一個流暢的環境進行創作或遊戲。



細緻精密的設定

在這個《RPG MAKER' 98》中，可以進行各種精細的設定。例如登場角色的種族、年齡、性別等等。而這次人物除了一如以往採取「賺取EXP提升LEVEL」的系統外，還採用了「武器熟練度」的系統。在物理攻擊／魔法攻擊時，便會提升該項武器／魔法的熟練度，而受到物理攻擊／魔法攻擊時，HP／MP的上限便會逐少逐少的上升。

簡易親切的操作

本作除了本身的資料及素材集之外，還可以用回之前《RPG MAKER' 97 Plus》中的360餘個資料及素材。而今集製作時採用了近似WINDOWS的「檔案管理員」那樣的的檔案方式，相當簡單易明；而進行遊戲時，除了鍵盤操作之外，還可以使用JOY PAD。

不過……

自由度比想像中低，而且儘管提升了程式執行速度，但實際進行起來時還是覺得比較慢；另外，雖然《MAKER~》系列雖然不斷有更新版和附加程式出現，但完成後的遊戲始終需要專用程式（《RPG PLAYER》）去執行，而未能如《創作室》系列般成為獨立遊戲軟件。加上利用這套工具自行製作的遊戲版權仍屬ASCII所有，是好是壞就見人見智了！







EMBRACE

文：神之黃昏

發行商：TGL
遊戲性質：ARPG
發售日：發售中
系統要求：JWIN95/Pentium 100Mz/16MB/80MB HDD

閣下玩起 RPG 的時候……

• 會否覺得在迷宮中上上落落是一件很麻煩的事呢？
• 會否覺得若然在迷宮中有宿屋是一件非敘方便的事呢？
• 會否覺得以村民或怪獸作同伴是一件很有趣的事呢？
• 會否覺得成隊人怪合一的隊伍，落到迷宮見一個殺一個是一件很過癮的事呢？

如果你對以上所講的都有與趣的話，就必須一玩以下所介紹的遊戲《EMBRACE》了。



遊戲簡介

一向以戰棋遊戲為主的日本廠商 TGL，於近日推出了一隻以中世紀為背景，名為《EMBRACE》的 ARPR，遊戲目的主要是以五人一隊的部隊，在不同地形的迷宮冒險，雖然是五人一隊，但玩者只能操縱其中一人，其他同伴則會因應所設定陣形而自行活動。

遊戲特色

遊戲的主要特色在於「尋找同伴」與「家居設計」，遊戲中除了劇情上會加入的同伴之外，玩者還可以隨著劇情的發展，在村內找尋很多不同能力村民作同伴，而在迷宮內所殺的怪物，也可以使用魔石將其復活，然後成為同伴，當然成為同伴的怪物也可以在戰鬥中升LEVEL，以一隻小小怪物，戰勝一條巨大惡龍也不是夢話。在家居設計方面，在遊戲開始時，玩者會在宿屋中會免費擁有一間房間，供各位在村中休息與編隊之用，而在一些售賣傢俱的商店，可以購買各式各樣的傢俱來美化自己的大本營，隨著遊戲的進展，更可以使用魔石，在迷宮內建造自己的居所，所以若然在遊戲後期往迷宮冒險的話，最好帶備一些傢俱，以作迷宮內建屋之用。

天惑

TEXT：路人

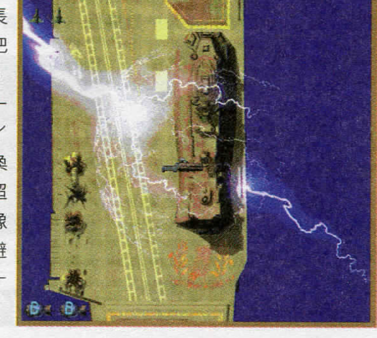
發行商：中國大恒公司
遊戲性質：STG
發售日：發售中
容量：CD-ROM X 1
工作平台：WIN95
系統要求：486DX2/66，8MB RAM，50MB 硬碟空間，雙倍速 CD-ROM。

中國制作，日本發售

一向不被看好的中國軟件，今次可是為國爭光。這個遊戲雖然在香港及台灣還未正式發售，但早已在日本熱賣中。而今次得到了簡體中文版，所以先向各位介紹這遊戲。

地球反擊戰！？

話說未來XXXX年，一羣由外星來的不知名生物向地球展開攻擊，而玩者的工作就是要和外星人作戰，保衛地球。而遊戲的開場畫面震撼力十足，可惜選擇飛機時畫面十分簡單，只有飛機的圖示和開始的按鈕，連個背境都沒有。遊戲畫面也不錯，但由於畫面很花，而子彈不明顯，所以會發生死了也不知是什麼一回事的情況！如果你認為自己不善長避子彈的話，只要把難易度調到 Easy，中彈後會自動放出一個大彈而不會死丫（就是用一個大彈換一條命，絕對超值），這個設定對像筆者我這種不太會避子彈的人，可算是十分體貼。





操作說明

1P	移動：方向鍵 CTRL：發彈 ENTER：大彈
2P	移動：上＝W 下＝S 左＝A 右＝D ～(就在 ESC 下方) = 發彈 TAB = 大彈 F11 = 暫停 ALT+F4 = 離開遊戲

雙打 OK！

而控制方面，單打用什麼也沒問題，但是雙打用鍵盤的話就太迫了，那用搖桿不就成了？對，可是只有一個人能用搖桿，另一個請用回鍵盤吧，本遊戲並不提供雙人用搖桿（嗚．可憐我的 Side Winder），而且用搖桿的玩家要肴意了，請每次進入遊戲時重新設定一次，否則又會變回鍵盤，有點煩。而且有另外一個問題就是不能設定按鈕，只能使用內有的設定，但 2P 的按鈕極不方便，1 P 建議用鍵盤，2P 用搖桿，那就 OK！



精裝電腦狗仔隊

狗仔大隊長：量產型 PC 仁魂．改

是不是廣告啊？

賣一賣廣告吧！將於下星期推出的第六期《Hyper PC Player》依然繼續有雙封面，以及分有輕裝版和光盤版，其中一個封面更是最新公布的續集遊戲，而且其前身也是大家相當熟悉，甚至熱衷沈迷過的啊！

再者，他們好像也網羅不少剛剛推出的遊戲，當中包括一隻遊戲大作的呢！此外，更向大隊長表示會教人搵工，電腦遊戲刊物何時成為職業介紹所啊？完全令人摸不著頭腦。

還有，當然不少得「搞攪少林寺」，究竟「The ⓔ Flie」的內容是甚麼？二叔加入「軟性兵器房」？你認為我會知道嗎？我們惟有 5 月 13 日看過究竟吧！

StarCraft 惹來的禍水

正當大家興高采烈地進行人蟲大戰，而《StarCraft》眾所周知地成為四月上半個月的銷量之際，加州一個關注消費者權益的非牟利機構「Plaintiff Intervention, Inc.」入稟三藩市高級法院控告 Blizzard ，其中最大的控訴是 Blizzard 在沒有通知玩家及未得其同意的情況之下，令對方的電腦自動上載一些資料，他們認為這其實罪行有如電腦犯罪一樣，今次不知道 Blizzard 方面如何擺平這官司了！

EA 和 Square 的合作

雖然已經過了兩星期，但由於都可以說是大事之一，故此為大家報道，這便是4月 27 日， Electronic Arts 及 Square 召開記者會，宣布成立兩間合資公司。首先是位於美國加州 Cost Mesa 的公司，名為「Square Electronic Arts Inc.」，SquareSoft 佔七成股份，而 Electronic Arts 佔三成股份，會負責在北美發行 Square 日後所有遊戲，首隻遊戲是《Bushido Blade 2》，其後有《Parasite Eve》、《Xenogears》和《Brave Fencer Musashiden》。

至於位於日本東京的公司，名為「Electronic Arts Square L.L.C.」，Electronic Arts 佔七成股份，而 Square 佔三成股份，會負責在日本 Electronic Arts 所有於北美及歐洲開發的遊戲，首批遊戲包括了《FIFA Soccer》和《Diablo》等等。

據聞這兩間合資公司日後還會進行遊戲開發的工作。

場外消息

- 《Ultima Online》的「Game Time Pack」已經到了香港，不過正進行包裝工序，相信很快便會出街，價錢是港幣 249 元，能夠讓大家玩 UO 三個月。
- Red Orb Entertainment 宣布正為《Warlords III: Regin of Heroes》推出附加碟，名為《Warlords III: Darklords Rising》。



文：莫探員

HKNet、世界盃、電腦展

「COMPUTER EXPO' 98」可算是香港電腦業一年一度的盛事，各大公司奇謀盡出，務要爭取最好「成績」，展覽期間自有一番熱鬧。好例子如 HKNet ，今年悉逢世界盃，就索性推出世界盃網頁（http://www.worldcup98.com.hk），並會邀請亞視世界盃主持於展覽場內作現場介紹。目的為何？志在製造新客戶。凡即場上網用戶有幫襯者，可以優惠價購買世界盃「限量珍藏」紀念品。順勢推出全港首創個人肖像上網卡及「情」字派上網卡，更介紹最新 V.90 56kbps 標準，總之趁機會大推特推。說不定一推之下，轉身就成了繼 IMS 與 HKStar 之後的第三勢力也說不定。（莫探員）



香港中文版 Cnet 六月出爐

美國資訊網站 Cnet 已於上月 20 日登陸香港，相信大家都在 IMS 網上行的主網頁看到紅色圓形的 Cnet 連結圖示（http://hongkong.cnet.com）。好奇心驅使之下，於是走進看過究竟，赫然發現仍是英文站一個，心想：何不上美國 Cnet？細看之下，才曉得原來要到6月中，香港中文版方可正式推出。在內容方面，初期會由新加坡製作，英文譯中文。不過亦會與本地製作，由香港電腦界行內人士主理，期望今年年底能做到30%本地來料70%外國消息，總不成天天都是國際新聞罷。但內容又何解會由新加坡製作呢？原來 Cnet 亞太區「總代理」Tricast 是駐新加坡公司，而新加坡 Cnet 已於4月投入服務，香港是第二站。接著更會於5月～6月於馬來西亞及台灣建立網站，似乎有意在亞洲大展拳腳，大家拭目以待。（莫探員）



星光出新招、五月有分曉

「我們將於一九九八年五月一日，推出一個全新的個人上網計劃，我們亦會於同日起停止接受現有計劃A及計劃 B 的申請。如果想知道詳情，請按『10』與我們的客戶服務部同事聯絡啦！」以上內容是節錄於 HKStar 客戶服務部熱線的最新錄音資訊。（題外話，個女仔把聲其實幾好聽！）大家又知道何謂「全新的個人上網計劃」？經調查後証實，原來新 PLAN 名為計劃 C ，月費$20，免費上網2小時，之後每小時$10如此類推，專為用量低得可憐用戶度身訂做，一般網友用一定冇著數。結果在取消了計劃A及B之後的唯一選擇，就只有 A56K 計劃，$138無限上網。變相強制 UPGRADE，自然有人快樂有人愁，到底最終反應如何，五月自有分曉。（莫探員）



By: Agent X · Glen



秘技工場

2級勁料　使用2位隱藏角色

遊戲：Guilty Gear

© 1998 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD

機種：PlayStation

發售日：5月14日

只要能夠將「Normal Mode」打爆(可Continue)，之後便可使用2位隱藏角色「TESTAMENT」及「JUSTICE」。

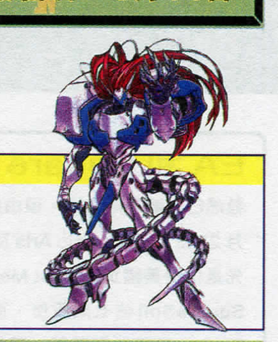


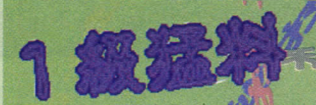
TESTAMENT技表

技名	指令
Phantom Soul	↓↘→+□
Exec Beast	←↙↓↘→+○
Grey Vdeca	↓↘→+△
Panzer Centibeat	→↓↘+△
Dimension Sense	↓↙←+×
Nightmare Circular(覺醒後)	↓↘→↓↘→+○

JUSTICE技表

技名	指令
Strike Backtail	←↓↙+×
Michael Sword	←↙↓↘→+△
Valkyrie Arc	→←↙↓↘→+△
特殊能力	空中可連續3次Dash
Gamma Ray	→←→↘↓↙←+○





1級猛料　使用隱藏人物及滑板

遊戲：AIR BOARDER 64

機種：NINTENDO 64

© HUMAN 1998

玩者當完成以下所列的一項條件，便可獲得一位隱藏人物，故此只要達成四項條件，便可以使用四位隱藏人物了。

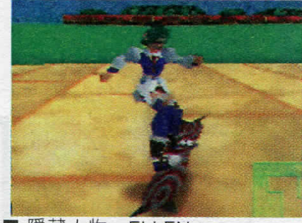
出現條件：

◆在「STREET WORK」模式裡，玩者必須要在每一條賽道及各Level中均取得A級或以上的評價。

◆在「TIME ATTACK」模式裡，玩者必須要在每一條賽道及各Level中均能夠在預定的時間內完成賽事。

◆在「COIN」模式中，玩者必須要在每一條賽道及各Level中均能夠以「Perfect」來完成。

◆在「STREET WORK」模式裡，玩者必須要在每一條賽道及各Level中均取得S級的評價。



■ 隱藏人物－ELLEN。



■ 隱藏人物－GENOCE。

隱藏滑板

在獲得四位隱藏人物的情況下，當進入選擇滑板畫面時，順序輸入：「(十字掣)↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A」。成功的話，便會有四塊新的滑板予玩者選擇。它們各有不同的特殊效果，詳情請參閱下表：

滑板名	特殊效果
IKA-CHU	2段跳
FATHER	減低從空中下降的速度
J-B	AB鍵同按便可使用「Turbo Jump」
J-ARM	增加可使用「Turbo」數量，但不能來作花式表演



■ 一定要在四位隱藏人物皆出現下才能使用。



■ 隱藏滑板－IKA-CHU。

2級勁料　多種隱藏模式介紹

遊戲：金田一少年事件簿～地獄遊園殺人事件～

機種：PlayStation

© 1998天樹征丸/金成陽三郎/さとうふみや/講談社/TYO

對話及文字自動變換模式

在對話時，玩者只要按R1鍵會可以令對話視窗由藍色變成橙色，之後按著○鍵便可令對話自動變換。另外，同樣在對話時按著R2鍵不放的話，亦可以令文字自動變換。

BGM、VOICE SELECT MODE

在標題畫面時，按SELECT鍵20次，之後進入OPTION中，便會發現增加了「BMG SELECT MODE」。此外，若在標題畫面時，按SELECT鍵50次的話，更會發現在OPTION中增加了一個名為「VOICE SELECT」的模式。

MOVIE、DIGEST MODE

玩者在完成了遊戲之後，返回標題畫面中，再選擇進入OPTION。當中玩者便會發現增加了「MOVIE」及「DIGEST」2個模式。

「MOVIE」－可重溫在遊戲中出現過的CG Movie；「DIGEST」－則可觀看遊戲中的故事摘要。



■ VOICE SELECT MODE。



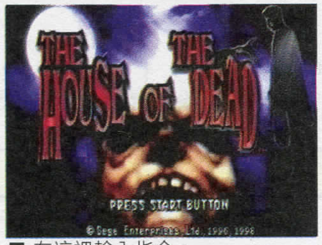
■ MOVIE SELECT MODE。



2級勁料 能源無限、自由選關
遊戲：THE HOUSE OF THE DEAD
機種：Sega Saturn

提供：黃怡矢

首先在標題畫面中，輸入：「L、R、R、L、L、R」，之後便會有一下音效表示成功。跟著再進入「Saturn Mode」中，選擇好人物之後，先按著「L鍵+R鍵」不放，再按START鍵決定便可以進入選關模式，而當中更有能源設定予玩者選擇。



■ 在這裡輸入指令。



■ 同按L鍵+R鍵來決定。



■ 自動進入特別設定了。

2級勁料 隱藏人物、選關等秘技
遊戲：COURIER CRISIS
機種：Sega Saturn

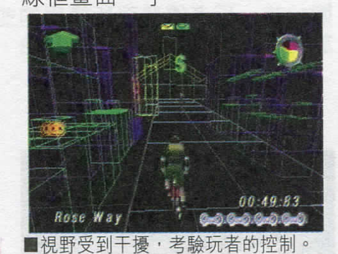
隱藏人物
首先進入「PASSWORD」模式中，輸入：「XFIFTYONEX」，然後同時按著「X 鍵+C 鍵」來決定，成功的話便會出現一下音效，進入遊戲後便會發現人物竟然變成了一位「外星人」！另外，若果在「PASSWORD」模式中輸入：「SAVAGEAPES」，然後同時按著「X鍵+C鍵」來決定，之後再開始遊戲，便會發現人物會變成一隻「大熊人」，十分有趣！



■ Password輸入畫面。


■ 外星人郵差！

將背景變成“線框畫面”
在遊戲進行時，玩者首先按START鍵暫停，然後順序輸入：「←、←、→、→、←、→、←、→」，之後再按START鍵返回遊戲中。這時便會發現畫面中的背景及建築物全都變成了“線框畫面”了。



■視野受到干擾，考驗玩者的控制。

練習STAGE
在STAGE選擇畫面中，同按「R鍵+Z鍵」，成功的話遊戲便會自動進入到練習STAGE中，當中由於完全沒有行人及行駛中的車輛，故此玩者可以隨意四處走動，練習練習一番。



■寬闊馬路任我行。

3級好料 各種隱藏項目
遊戲：新日本摔角　鬥魂烈傳3
機種：PlayStation

玩者只要根據下表所示的指令來輸入，便會有不同的效果出現；而其中若成功輸入使用隱藏人物指令時，「PUSH START」更會有不同顏色的變化顯示：



■S・S・Machine Vs 狂神Liger。

「Edit」中增加設定項目
在「Edit」中，除了可增加「入場主題(Thema)」之外，玩者更可以在登錄姓名一項，輸入：「スペシャルで遊びたい」。之後，在創造新人物時，遊戲便會增加四項追加設定予玩者。

指令(Title畫面時輸入)	效果
順序輸入：□、○、→、←、SELECT鍵	可使用S・S・Machine
順序輸入：△、×、↑、↓、SELECT鍵	可使用蝶野
順序輸入：□、×、→、↓、SELECT鍵	可使用狂神Liger
順序輸入：○、△、←、↑、SELECT鍵	可使用Tiger Mask
順序輸入：R1、L2、L1、R2、SELECT鍵	在「Edit」模式中增加一個名為「入場主題(Thema)」的選項
順序輸入：L1、R1、←、○、SELECT鍵	以田木選手為背景的標題畫面(只適用於限定版：可用○鍵來觀賞其他相片)



2級勁料 隱藏人物、OPTION等秘技大公開
遊戲：MORTAL KOMBAT TRILOGY

機種：PlayStation

使用舊版人物

在人物選擇畫面中，首先移到Kano、Rayden、Kung Lao或Jax人物的其中一位，接著按SELECT鍵，之後該人物畫面便會轉變為舊版人物；而招式方面，亦會與原來的有所出入。



■舊版Kano。

選關

在選擇人物之後，便按著：「↑＋START鍵」不放，當進入到顯示對手畫面時，便可以再按著「←／→」來選關(即在按著：「↑＋START鍵」不放的情況下來加入左右方向)，之後只要放手便可以選擇玩者所喜歡的Stages了。



■可隨意選擇Stage。

「？」OPTION

玩者在進入「OPTION」中，首先按著：「↑＋L1＋L2＋R1＋R2」不放，之後便可以選擇進入「？」一欄，當中有一些特殊的設定予玩者自行更改，而其中的內容，則請參閱下表所示：

項目	效果
1 Buttion Fatalities	當設定為On之後，便會切入為簡易輸入方式，當畫面出現「Finish Him」時，只需要按一個鍵，便可使出“究極神拳”來了結對手。(□：Brutality、△：Fatality 1、○：Fatality 2、L1/L2：Friendship、R1/R2：Animality)
Instant Agressor	設定為On後，Agressor計便會維持於全滿狀態
Normal Boss Damage	設定為On後，Boss所受的傷害便會減少
Low Damage	設定為On後，減低所有攻擊的傷害度
Health Recovery	一段時間後，體力會慢慢自行回復

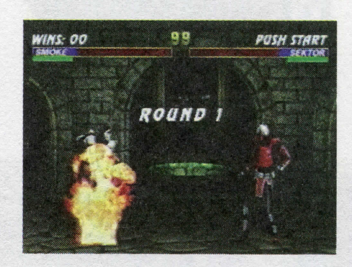


使用隱藏人物Chameleon

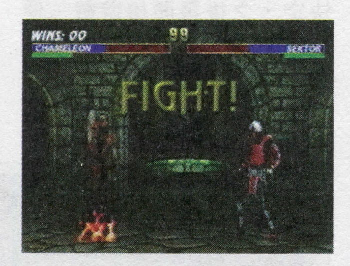
首先在人物選擇畫面中，使用Smoke這位人物，然後立刻按著：「←＋□＋△＋L1及L2(或R1及R2)」不放，直到遊戲開始時，玩者便發現所使用的並非Smoke而是Chameleon。由於他可以隨意變換成其他角色，所以是較為難用的一位人物。



■選擇Smoke後，立刻輸入指令。



■看！Smoke被一團火包圍。



■變成Chameleon了。

3級好料 特殊姓名、比賽必勝法等秘技
遊戲：灣岸TRIAL LOVE

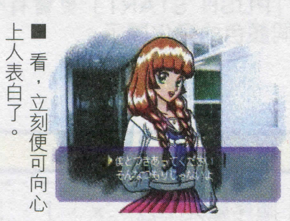
機種：Sega Saturn

開始遊戲之前，玩者是需要輸入「あだ名」的時候，只需照著下表中所列出的姓名來輸入，便會有不同的效果：

特殊姓名	效果
みどりがすき	遊戲會由主角成功向「秋川綠」表白之後開始(中學生編)
みきがすき	遊戲會由主角成功向「星野未來」表白之後開始(中學生編)
しおりがすき	遊戲會由主角成功向「冬木詩織」表白之後開始(中學生編)
みんあがすき	遊戲會在高校生編中3位女角登場的情況下開始
だるまさん	令所有對手的車速變得非常之慢，玩者便可輕易取勝



■輸入特定的姓名。



■看，立刻便可向心上人表白了。

另外，當玩者碰上一個名為「Pet探偵」(高校生編・ペット探偵)的Mini Game時，只需要在遊戲途中同時按著A鍵、Y鍵及Z鍵，然後再按R鍵。之後，畫面便會出現一些水晶，玩者不費吹灰之力收集後，便可輕易過關了。

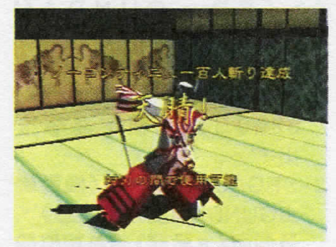


1級猛料 使用「傻瓜」條件
遊戲：武士道之刃2
機種：PlayStation

玩者若想使用外表得意的「傻瓜」，首先要進入隱藏模式－「百斬之間」中，以No Continue的情況達成百人斬。若果玩者所使用的角色是屬於鳴鏡館一方，則完成百人斬後便可在「對刃之間」使用「鳴鏡館傻瓜」；相反，便可以使用「捨陰黨傻瓜」。此外，若果在完成使用「傻瓜」條件下進入「勝田之間」，則「傻瓜」這位角色便會成為玩者最後要對付的敵人！



■　首先要令隱藏模式－「百斬之間」出現。



■ 以No Continue下完成百人斬，便會以「天晴」來讚賞你。



■「傻瓜」出場～！

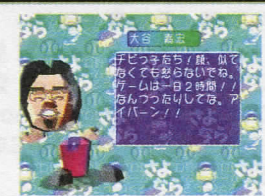
2級勁料 觀賞監督自我介紹、Ending畫面
遊戲：創造職業棒球會
機種：Sega Saturn



■由於時間短促，務必盡快輸入。

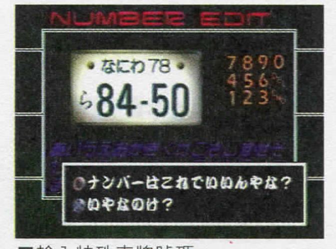
在進入遊戲標題畫面前，會出現一個「Let's make!!」的Logo。這時，玩者便要在短時間內順序輸入：「X、Y、Z、X、Y、Z、A、B、L」。成功的話，便可以立刻欣賞到Ending畫面了。

另外，同樣在「Let's make!!」的Logo消失前，快速地順序輸入：「X、X、X、Y、Y、Y、Z、Z、A」。成功的話，遊戲中所有的監督，便會一個個向玩者進入自我介紹。



■監督“惹笑”自我介紹！

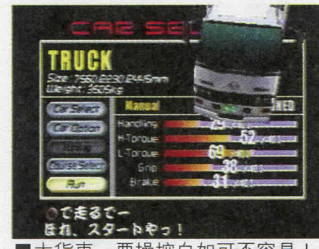
2級勁料 特殊車牌號碼
遊戲：大阪灣岸BATTLE
機種：PlayStation



■輸入特殊車牌號碼。

在遊戲開始前，原本是需要輸入玩者的車牌號碼，不過只要根據下表所示的車牌號碼來輸入，便會出現不同的特殊效果：

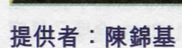
模式	車牌號碼	效果
SCENARIO	なにわ71ま59-69	開始時已有8,020,000 Points
	なにわ54は08-09	立即欣賞Ending畫面
TIME ATTACK	なにわ88わ01-93	可選擇道頓堀賽道
	なにわ33め74-11	可選擇裏六甲賽道
	なにわ45ろ78-90	可選擇裏六甲及道頓堀2條賽道
	なにわ77ね53-00	可選擇裏六甲和道頓堀賽道，以及使用一般和Special車輛。
SCENARIO & TIME ATTACK通用	なにわ71り47-39	使用Special車輛
	なにわ71は44-38	使用一般車輛，如Taxi等
	なにわ78ら84-50	使用一般和Special車輛
	なにわ33も08-02	使用FUNKY-802賽車



■大貨車，要操控自如可不容易！

3級好料 自動駕駛模式
遊戲：KATTOBI TUNE
機種：PlayStation





提供者：陳錦基

在進行比賽時，玩者只要按START鍵將遊戲暫停，然後按一下SELECT鍵，再按START鍵返回遊戲中。這時玩者便發現賽車會由電腦自動駕駛，因此就算你是賽車新手，只要賽車的速度夠高，要奪取冠軍便易如反掌了。



■只要重覆以上指令，便可解除自動駕駛。

3級好料 自由選擇場地
遊戲：WAKU WAKU保齡
機種：PlayStation

玩者首先選擇進入「PARTY MODE」，當決定好參與人數後，便會進入人物選擇畫面。之後，玩者便按著：「L2＋R2＋SELECT鍵」不放來選擇人物，這樣當進入場地選擇時，便發現所有球場都可以讓玩者自由選擇了。



■就在這時按著L2＋R2＋SELECT鍵便可。



四月一日愚人節！

各位遊戲高手你們好：
有些問題，希望幫忙回答。
(1) 在71期中，看到有隻Game叫SD高達Generation在Game Show '98看介紹過，不知是PS或SS版？
(2) 機動戰士基力之野望是隻什麼Game SLG或SHT，有沒有對話的配音，不知是PS或SS版？
(3) 現時買一個PS的Pro Action Replay要幾多錢？是不是買舊Version會得平？
(4) 請問在那一期介紹過第四次機械人大戰S的level up金手指？我想補購，希望各位大哥回答這一個非常重要的問題？
(5) 由現在開始，PS有沒有些遊戲像機械人大戰或有關機動戰士？
(6) 我曾經看過一本4月份的美國雜誌EGM 2，說到可以在Resident Evil 2用AKUMA，他的武器是波動拳，條件十分之困難和浪費時間，有可能會玩爆部PS，條件是爆機6次(男和女合共12次)，只可以用刀和手槍而在A rank之內。再玩第7次，到最後輸入密碼AKUMA的SAVE File，在8次開始玩就可以用AKUMA，波動拳和無須鎖匙開門。請問是不是真的？注意，如果用金手指爆機的話，是不可能的已經試過。
祝各位健康快樂

深水魚上
April 7,98

深水魚：
1)《SD GUNDAM GENERATION》是BANDAI為PlayStation所製作的SLG遊戲，價格為5800日圓，預定夏季推出。
2) SEGASATURN的《機動戰士GUNDAM基力之野望》，是個與《大戰略》頗為相似的模擬戰略遊戲。由於戰鬥與實際故事關係不大，所以人聲配音會集中於間場的動畫內。
3) 現時PlayStation用的PRO ACTION REPLAY價錢約港幣一百元左右，而SEGASATURN用的則為一百二十元以下，由於舊版和新版的價錢相距不大，所以在通行量為大前題下，黑手建議還是選購較新的版本吧！
4) 非常抱歉！由於《第四次超級機械人大戰S》的升級金手指密碼已於數十期前刊登，所以正確期數黑手亦大不記起了，即使閣下想補購亦可能因期數太舊而全數沽清，對於這點，黑手在這裏只可以向你説聲對不起！
5) 除了剛公布的《SD GUNDAM GENERATION》外，公布已久一直未有聲氣的《REAL ROBOT戰線》想信也會適合你。
6) 難道你忘了四月一日是愚人節嗎？該則報導只是想和大家於節日中開個無傷大雅的玩笑罷了，請不要見怪。

幕後黑手代答

無言感激

水龍先生：
您好。我是大陸沈陽的一個鐵針電玩迷。第一次給香港寫信，因此字體和寒暄上會有不周，請原諒。
沈陽市是一個電玩業極落後的城市，只能在幾個地方買到遊戲光盤，更不用説周邊器材了。以至於一個電玩迷家裡除了PS，SS，光盤外一無所有，真是可憐。我也是《電子遊戲軟件》的忠實讀者，大概與貴刊有所接觸，以《電軟》上我大開眼界。這可能是大陸唯一介紹PS，SS的雜誌了。無意中在書店買到了貴部的《遊戲誌》，真是讓我ときめき。農民的是我98年3月時買到的是55、56期(書店只有兩期)。
水龍先生一定認為我很土，但我認為我是東北地區4萬電玩迷中比較進步的一個了。我學了六年日語了，打一些日版遊戲很容易，我在15歲時去日本兩年，連SS也是從日本帶來的。但看了貴州後，有一獨小巫見大巫的感覺。
下面是我一個只看過兩期的讀者的一些看法和建議。
(1) 貴刊無論從消息方向印刷方面可謂無可挑剔，讓我無話可説。
(2) 從遊戲攻略和評價上可謂具體生動只是一些港字港話讀不懂。
從以上可以看出編者先生的用心良苦了。どうも　ありがどう
(3) 我感覺以貴刊的實力完全能打開內地的大門。我的同學買了《影音極品》，這也是香港的刊物，但它的在亞洲上海有很多辦事處，刊物也遍佈沈陽的每個書報亭點，銷路自然也廣了。宣傳是很重要的，世嘉土星敗予SONY的原因，它佔了重要作用，這不是最好的例子嗎？《影》的價格為25元(人民幣)尚能如此，若貴刊也能這樣，那銷路恐怕以萬來計算吧！
另外我有幾點疑問。
小貴刊55期132頁上的補購上所說的「海外」能否包括大陸？我看不包括。您所説的「適用支票」是否可以用嘅款的方式，我們學生「支票」不太容易。另外也不知港幣與人民幣的轉算關系，請指點迷津。
強力諮詢
各種卡片，電話卡及周邊物品的數量種和價格，拜托拜托了，這對我可謂“久旱逢甘雨了”。請務必回信吧。
忘了介紹我了，我叫蘇國洞，今年18歲。很想與各位編輯成為朋友。香港與沈陽距離千萬里，祝水龍先生身體健康《遊戲誌》蒸蒸日上。
どうも　お世話になりました

此致
敬禮
98.4.5
遼寧省沈陽市和平區二十中學高二．一班 蘇國洞

遠近咫尺的蘇國洞：
對於閣下的支持和意見，黑手首先在這裏代本刊代為向你道謝，能收到你來自遠方的來信，對於我們來説的而且確有着一種鼓舞的作用，然而我們會更加努力，從善如流，盡力做到最好以饗各方的讀者。至於閣下所提及海外訂閱上的問題，雖然我們設有對中國大陸方面的訂閱服務，但是就並不接受寄款方式，而現在港幣和人民幣的匯率是1：1.12，可是款項是以港幣為準則。另外，由於閣下所提及的商品種類繁多，所以黑手一時間亦不可能將全部的價格列出，請見諒！希望待下次來信時再能為你解答。

幕後黑手代為發言

純粹誤會

黑手先生：
本人首次來信，問的是困擾我很久的問題，希望黑手大佬能認真地回答，這是本人一生一世的懇求。
1.本人在貴刊的專賣店購買了一部SATURN白機，是水貨又未改機的，當玩了一個月後，突然間在玩一些3D遊戲時會中途HOLD機或LOAD不到碟，過了幾天後然碟也LOAD不到(一到SEGA標誌畫面便停了下來，啟動率更是0)，但當玩一些全平面的遊戲如《夢幻模擬戰4》或《心咷回憶》時就完全沒有問題，就算有小小3D成份的遊戲如《機戰F》也玩不到，到底我的SATURN主機壞了甚麼地方，有可能修理嗎？(本人從未玩過老翻)
2.本人玩《BUSHIDO BLADE》已取得十二名基本隱藏人物，但不能取得「百人斬模式」，請問我是否做漏了一些條件？而我是玩EASY取得十二名隱藏人物的，你們的攻略是玩HARD來取人的嗎？

3.請問貴刊能不能向香港SCE反映，請他們不改動所有原裝遊戲內的內容，即說明書不要變成英文，盒裡的宣傳單張及貼紙也保留下來。像NAMCO的行貨GAME。(此外我很高興現在的行貨GAME會加送一張中文說明書，本人會加倍支持。)
4.尊買店能否訂《KING'S FIELD III》嗎？本人找遍全港也找不到此遊戲。
5.同上，此遊戲以你來看會有機會出the Best嗎？本人極愛此遊戲。
6.《KING'S FIELD II》怎樣才能取得アルバネスト這把弓呢？
7.黑手先生在某期(忘記了第幾期)說過《ARMORE CORE》的強化人間秘技，請問你所說強化第四次後會是甚麼？本人強化八次也只得那三種特殊能力，完全不覺有甚麼新能力，還有強化到那一個號數才是最強？
8.請問你們各編輯是否認為街機遊戲一定會比家庭遊戲受歡迎？因為你們好像時常泛底家庭的遊戲，每當有街機遊機移植時便一致看好，好像覺得家庭遊戲很無聊及底級，另外二十七期致三十四期都是街機遊戲封面，難道你們真的很愛打街機嗎？
9.無責任讀者擂台能否增加頁數，或把字印細些，因為你們每期也只登一兩封信，如果字能夠細些，便可多登一兩封信，因為你們是雙週刊嘛。
字多又醜真是不好意思，但本人很希望你能刊登此信。

BISHOP上

BISHOP：
1) 在這種情況下，黑手建議你應該立刻找所購買的專賣店求助。
2) 條件並非要取得十二名基本隱藏人物，而是於「決戰之間」使用六名基本角色爆機後，返回選項畫面中，將游標移往「連結之間」和「支度之間」中間，便會出現「百斬之間」的模式。
3) 其實就這點我們亦曾經向SCEH反映過，但由於為要迎合不同地區的需求，他們才逼不得已要更改遊戲內的內容，對於閣下的意見，他們會有所更進，敬希望你能繼續支持。
4) 這點黑手亦不可太確切答覆你，但你可以詢問就近的專賣店。
5) 雖然暫未有消息會推出《KING'S FIELD》系列的THE BEST版，但是如此受歡迎的作品，大沒理由不會推出吧！
6) 對不起！由於遊戲太舊，加上閣下又未有列明該道具的詳細資料，所以連黑手也無從入手，唯請閣下再詳細寫一次對該道具的所得資料，黑手才可以幫到你。
7) 或許讓黑手再伸一次秘技的使用方法吧！首先玩者的負債MINUS要超過50000COAM，然後順序強制改造強化人間四次，就可以得到四種特殊能力，而閣下之所以用不到第四種特殊能力，是因為其中一種特殊能力只限於二足逆關節型機體，並非是你取不到。
8) 其實業務用街機和家庭用遊戲機，不論在質量和形式上始終仍有一段頗大的距離，所以兩者在優劣上很難作出一個比較。至於閣下所說眾編輯對街機遊戲被移植時便會一致看好這點，黑手就有另一番見解。由於遊戲在街機推出後有了一個先勢，因而更令人期待往後移植版的移植度和原創性，這點是家用遊戲所不及，但是並非所有的街機遊戲均會被一致看好，就正如先前所說，街機和家用機始終仍有距離，所移植出來的效果就並未一定如理想般好。還有，對於二十七期至三十四期均以街機為題的遊戲作封面，只是出於恰巧，而且該時期之街機遊戲的確是較為繁盛，並非刻意表示本刊眾編輯很愛打街機遊戲，純粹是一場誤會。
9) 好多謝閣下的意見，我會向無責任讀者擂台那邊的教主反映反映。

幕後黑手上

豐臣秀吉？

幕後黑手：
你好！很多謝你們在第72期登出小弟的來信，實在萬.....分感謝！但小弟仍有些問題望黑手解答。THANKS.
1) 請問《拳皇'97》真的不能使用OROCHI嗎？(SS.)
2) 因為小弟現在同時玩幾隻RPG GAME，所以希望黑手先生介紹幾種SAVE CARD給小弟，最好是SAVE「暴走」機會最少就好了。(正版)
3)「DURAL」的傳聞就很多，但是真正世嘉自己向外界公開的資料有多少？(請長細說明)
4)《炎之射手》我已買了玩過後覺得這GAME果然是水準之作，多謝黑手介紹。
5) 其實這問題我想問很久，你們和《GAME PLUS》是否同一個老闆？(這題如果不想答，可以不答。)
祝黑手先生有時間睡覺！

秀吉上

秀吉：
1) 在正常模式中，的確是不可能，但是於PRACTICE MODE中則可使用，至於詳情則可參閱第七十三期《遊戲誌》的秘技工場。
2) 雖然上期已回答過同類型的問題，但是黑手亦不厭其煩地再複述一次。論品質方面《櫻大戰》和《心跳回憶》均為首選，可惜前者已於不久前絕版，相信頗難再找到。而其次的則是遊戲《TAMAGOTCHI PARK》專用SAVE CARD，它們的「暴走」機會應該會較少。
3) 正如你所說，對於SEGASATURN的後繼機種「DURAL」之傳聞的而且確就很多，但以世嘉向外界公布的資料則較少，所以現行的傳聞多數均為坊間流傳和一般行內人士的個人揣測，真正向外界公布的資料，最快也要看今月末於美國舉行的E3展才有定斷。
4) 不用客氣。(吓！黑手自己也不記得何時曾介紹過……)
5) 你說的是。

幕後黑手上

吓？偽善者！

幕後黑手：
你好！本人是第一次來信，所以請幫幫我解答QUESTION！THANKS。
1) 何解撞220V(請說給我聽吧！因本人已撞了二次)
2) SNK的《SHOCK TROOPERS》會否移植SS或PS？(有幾成機會，不要答要問問SNK才知)
3) CAPCOM究竟是否無意為SS移植《街霸3》，如不是又為甚麼這麼久還不發表移植，是否要等到出了新機後才移植呢？那便有排等了！
4) 我看Game Plus說SS版《拳皇'97》可以使用大佬，是否真的？
5) 究竟SS版的《BIO HAZARD 2》和PS版是否不同的故事，如是便好了(你估計有多成機會是不同故事)。
6) 黑手先生究竟是喜歡《SF III》多的還是《KOF'97》多的？(不要答沒有得比較，求求您說給我你喜歡那一隻多的？)
7) 我的字值多少分？(100分滿分)
祝《GPM》期期賣清光

金家藩上

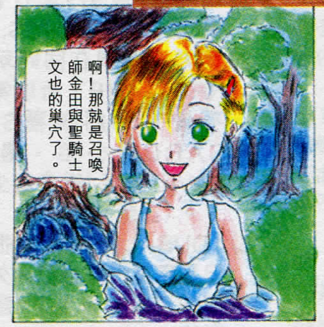
金家藩：
1) 因為該電器所輸入的電流量是少於220V。
2) 兩者機會都很高。
3) CAPCOM的要員曾於某日本遊戲雜誌接受訪問時，提及到以現在的家用機暫時未有一部能完全移植《STREET FIGHTER III》系列甚至CPSIII的遊戲，而CAPCOM一向對旗下遊戲的移植度均為最重視的一環，所以在不能達成移植度的同時，可能會放棄移植此遊戲。至於各新機種其實力到現在仍是一個謎，雖然性能一定會比現有的好，可是能否移植也是未知之數。
4) 不錯，是真的，不過……(詳情請參閱《遊戲誌》第七十三期的秘技工場)
5) CAPCOM方面，暫未公布SEGASATURN版《BIO HAZARD 2》的詳細內容，所以故事會否有不同，黑手亦很難作答。
6) 其實真是很難作出比較，而且兩者亦有其特色，所以黑手兩隻也喜歡。
7) 65分

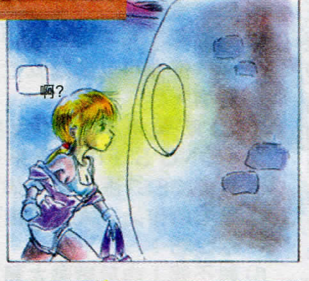
幕後黑手上

GAME 畫廊

教主有話說：

本來這不是寄來「懊惱GAME你教」的畫稿來的，其實是一份自薦求職稿件，教主覺得這班小伙子很有誠意。個人亦認為，若果《遊戲誌》有這些新元素的話的確會更豐富、更活潑、更好看。因為歸根究柢，這也是一本消閒雜誌哩。唔，其實讀者中已有人開始感到《遊戲誌》的版面單調，看來編輯們要好好的想清楚這個問題了。（喂，那即是請還是不請呢?）（WELL，這方面我們會有專函通知的）



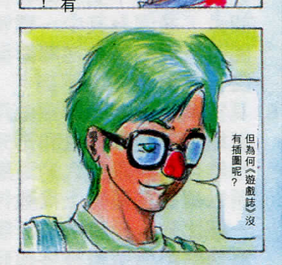






















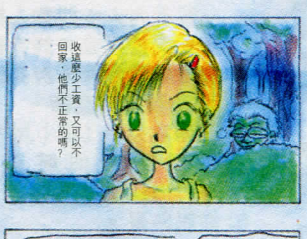




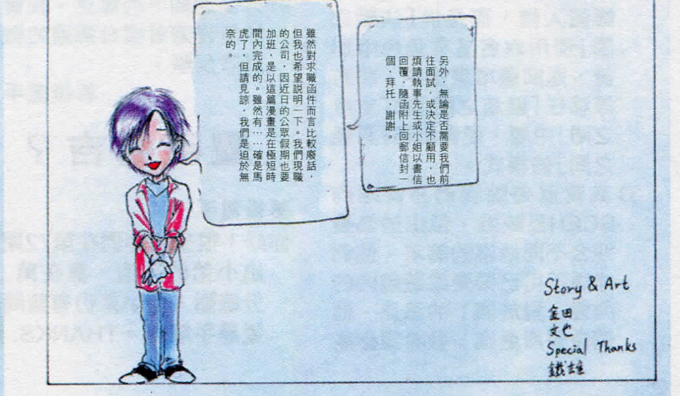














行貨與水貨

Dear教主：

自從在上次我的文章被評擊後，我已沒有寫文章一年久，希望這篇文章不會有偏激成份（但諷刺是有的）。

一般人認為，行貨平過水貨，（又或者認為行貨可靠過水貨）行貨的價錢是定價，而且有保養。其實不是的，行貨雖然不會加價，但是有缺點，就是不會跌價（廢話）。

我在九龍灣某間商場，有一間賣行貨Game的商店，而另一間是賣水貨。我住在附近，所以幾乎每天都留意那兩間商店。我看到水貨店的《BIO HAZARD 2》只賣＄3XX，而震掣賣＄199，想起農曆新年時買了《BIO 2》行貨真是肉痛。

在貴刊71期出版日，兩間店終於鬥起來了，他們將所有Game書鬥平來買，連貴刊也難逃厄運，這也難怪，因為我看見水貨店人氣旺盛，而行貨店只是拍烏蠅，令到行貨店老板忍不住，那時我親耳聽到老板誓言：「對面商店玩野嘛！好，我就陪他玩！」由此可見，行貨的服務仍是不足的（尤其是價錢方面）。

貴刊未授權時，我一直欣賞貴刊刊登金手指，但授權後，變了一本真正的行貨Game書，便為了向廠商交代而不能刊登金手指，這點我很明白，當讀者問貴刊為甚麼不刊登金手指時，您們會答「本人建議你不要用Action Replay，因會令Game的耐玩度減低」，如果今天所有Game書還未授權的話，我相信貴刊會繼續刊登金手指，（在《Game Plus》的第一、二期曾刊登金手指），希望廠商明白，雖然Action Replay不是Sony出品，亦會令Game的耐玩度減低，但對於一些喜歡打機而很少空閒時間的人來說，Action Replay是非常珍貴的。

錯字多多，而且沒有塗改液，希望教主不要見怪！

重出江湖的Arto上

教主有話說：



題目不是談論甚麼「行貨」「水貨」的嗎？為何最尾又會說到Action Replay問題的呢？不過，竟然有讀者能體諒到我們的處境，真是感哭流涕……。

GAME畫廊參加辦法：

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。（惟鉛筆及原子筆畫恕不接受）

這是你們的「編輯TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、（寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？）小健健最愛吃的東西（6號餐要多隻淨熱狗？）、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。

編輯 TOUCH

小健健：

近期我發覺已經成為你的Fans，每次買回來的《GAME PLAYER》，第一樣看的便是你的「編者話」，接著是你的文章、攻略、game評，總之是你的文章我也會看，而且也做得很好哩。（如果有小健健的一比一紙板我一定會買哩，哈哈）

哈哈，真想不到你這混飯吃的小混球也有女朋友哩！哈哈哈哈（說笑罷了，勿見怪啊！）不過我覺得你是很疼你女朋友，很恩愛哩。（十分羨慕啊）其實我的性格和你也頗相似，我和老爸關係也很疏離，也習慣收藏起自己的不愉快，以開心的一面表現於人前，而且經常是保護自己，在人前裝強，其實有苦自己知，並不是那麼堅強。

很想和你做同事哩！不過我不懂日文也不懂電腦，而且不夠18歲，等我吧，兩年後，兩年後我會成為《GAME PLAYER》的一分子，成為你的同事，在此收筆，請呀！

PS究竟面具後的你是什麼樣子呢？會是另一個超人面具呢？

Terry S上

TERRY.S.：

唔？不是嘛，我這個傻的也有FANS的嗎？呀，那麼這傢伙一定比我更傻了。噢，說回正經的，16歲的小TERRY嗎？哈哈，在《遊戲誌》工作不是好玩的呀，很辛苦喲，所以千萬不要入來活幹呀！！（喂！你想找死還是倒米？那邊廂還在登請人廣告呀！！）

在信中也有提及關於性格的事。唔~~，我希望我的文章給人「真」及「具生活感」之感覺，所以就心血來潮在「編者話」中寫出自己心中的「弱點」。看的可能不覺得是甚麼，但是要接受自己脆弱的一面，再把它拉出來於大家面前，那可不是一件易事哩。但願大家也能感到我這份誠意。（自以為是的傻瓜……）

到最後問到長官面具背後的樣子。噢，這方面絕對不是問題，請看附圖。

■明符其實，這就是長官面具背後的樣子。



FROM:
小健健



手提遊戲機你點睇？

一說起手提遊戲機，相信不少人會想起其老大哥Game Boy。但在它出現之前，那些比它更舊一代，更小型的手提遊戲機到現在也是十分令人懷念。回想當時的「食鬼」、「過橋抽板」和「海底尋寶」等，雖然畫面和遊戲玩法也十分簡單，可是它們的受歡迎程度比起現時Game Boy卻毫不遜色，主要原因便是遊戲本身的遊戲性。可是由於家庭遊戲機的逐漸普及，它們的壽命亦隨之而完結。

終於到Game Boy的出場了，它的受歡迎程度可說是一時無兩，甚至連劉德華在扮演孟波的時候也要手持一部Game Boy才顯得是追上潮流。其實Game Boy之所以受歡迎，除了可以隨身攜帶外，最大的原因便是可以替換遊戲。由其是遊戲的種類繁多，動畫和漫畫的角色紛紛被作為遊戲的題材亦是其因素之一。眼見Game Boy的受歡迎，NEC和SEGA也於其後推出他們手提遊戲機。NEC的PC Engine GT可說是手提機中最特別的一部，因為只有它才可以兼容家庭機的遊戲，而且更是彩色的。雖然如此，但它高昂的售價和主機本身的沒落便是其失敗的主要原因(因當時正是超任的發展期)。至於SEGA的Game Gear呢？雖然是彩色加上有SEGA本身的招牌遊戲座陣，可是其機身外型的不討好和遊戲的種類並不多，最終也是失敗收場。



直至近年「他媽哥池」的出現，手提遊戲機的熱潮又再度興起。記得「他媽」初出現時更被炒至近千元才有交易，風頭可算十分強勁。它的受歡迎，主要是因為角色可愛和玩法新鮮，更加可以隨身攜帶，不少人更把它當成真「雞」般看待呢！想深一層其實這類遊戲的可玩性並不高，只是它成功掌握了人們的母性心理罷了。雖然如此，同類型的遊戲卻愈出愈多，種類更是五花八門，任君選擇。

可是到了今天，不能否認這類遊戲已逐漸步向低潮。雖然Game Boy在這個時候還是不斷的改革，推出新的補助產品，可是面對這個要求日漸提高的時代，這樣做只是苟延殘喘罷了。

個人認為手提遊戲機的未來還是以科技為決勝因素，加入3D的技術只是時間的問題，當然筆者也希望可以看到一些更新奇刺激好玩的手提遊戲機出現啊！(積奇)

業界秘聞－最新手提機誕生

最近由XXXX廠發表將會推出全新的手提機，引起遊戲業界內各人的注目，據知新的手提機的外型跟現在某牌子的CAMERA十分相似，但是它的機身跟一本漫畫的大小差不多，而其機能方面，將會有嶄新的突破，集合了很多的優點，以下會為大家詳細報導。

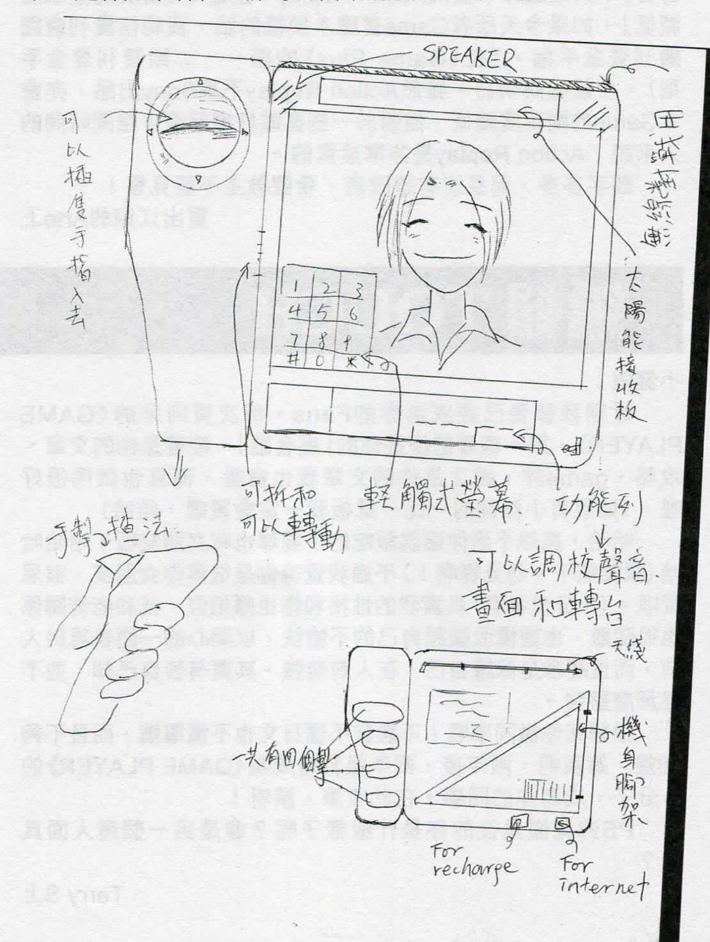
官方資料：

8大功能集於一身

1.全彩色液晶顯示
2.以太陽能作為主要的能源
3.可以從INTERNET中DOWNLOAD遊戲
4.有視象電話的功能
5.無線對戰
6.有手提電視的功能
7.可拆出來對應所有機種的手掣
8.用途未明，但十分有用！？

發售日預定在不久的將來，大家拭目以待吧。

*以上純粹是筆者在上課時想出來的玩意。(非洲)



Text：積奇



紅白機經典遊戲

扭得好，踢得鬼馬，可稱霸只有他！

前言

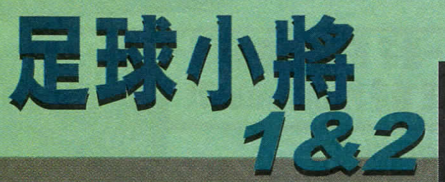
想當年筆者初買任天堂紅白機時，跟機買的第一個遊戲便是足球小將。記得當時於旺角某商場內還設有租機打的服務，5個大洋可以玩15分鐘，不少人更為輪候玩這個遊戲而大排長龍，就是旁觀者也會看得津津樂道。這遊戲能吸引人的地方除了是角色們為人熟悉外，就連各方面也和原著十分相像，而遊戲的玩法更是非一般足球遊戲能比爾的。











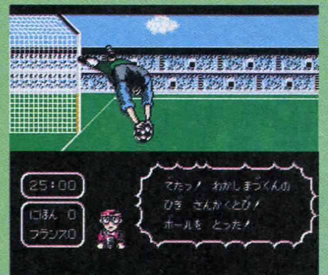
足球小將 1&2

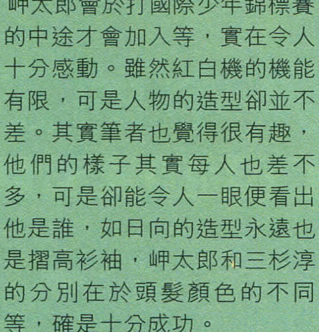
製造商：TECMO
類型：SPT＋SLG
發售年份：1988＆1990

足球小將 1

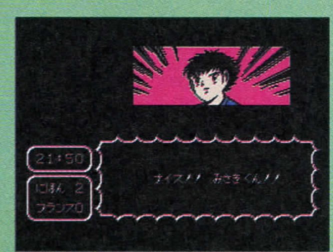


這個於1988年推出的遊戲，於當時的受歡迎程度絕不遜於同期推出的《黃金傳説完結編》。其實這個遊戲的玩法十分簡單，可是能夠操縱着自己喜歡的角色於草場上奔馳確是令人十分興奮。其實遊戲內細緻的部份也可以看出製作人的心思，好像載志偉於第3場賽事時可以使出衝力射球，日向的猛烈盤球可以彈飛敵人等，每一處也有着原著的神緒，玩起來的代入感更是非筆墨所能形容。而這個1代的故事更是以原著作為藍本，如打完全國比賽便要對東邦學院高等部，岬太郎會於打國際少年錦標賽的中途才會加入等，實在令人十分感動。雖然紅白機的機能有限，可是人物的造型卻並不差。其實筆者也覺得很有趣，他們的樣子其實每人也差不多，可是卻能令人一眼便看出他是誰，如日向的造型永遠也是摺高衫袖，岬太郎和三杉淳的分別在於頭髮顏色的不同等，確是十分成功。


■若島津的三角跳躍。



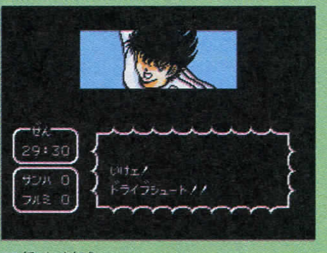

■被日向「吹飛」的球員。


■黃金傳球時的一刻。

足球小將 2



遊戲於1990年推出，故事是承接着漫畫的結局而發展，如志偉去了巴西，岬太郎入了南葛高中，三杉淳去了武藏醫大附屬高校等，不少原創角色亦於這集中出現。2代的遊戲性比起1代絕對有過之而無不及，背景音樂全是原創，人物的設定更有漫畫味，最大的轉變便是於平時盤球畫面時的地圖顯示，除了自己外更有其他球員。傳球畫面的自由度亦大大提高了，不再是局限於一個死位，而遊戲內亦加入了罰球和補時等球例，使遊戲更像一場真的足球賽。加插於遊戲內的過場畫面亦是恰到好處，當志偉學會沙古洛式射球時，就連積奇也感到志偉那股不倒的鬥志。而遊戲內出現的新人物「辛坦拿」亦於後來成為了漫畫裡志偉的新競敵。


■衝力射球！


身在巴西的志偉


■勝利的一瞬。

積奇的感想

足球小將1＆2確實勾起了不少筆者的童年回憶（志偉是積奇的偶像啊），即使現在重溫時還是玩不停手，它們的成功可説是歷久不衰。

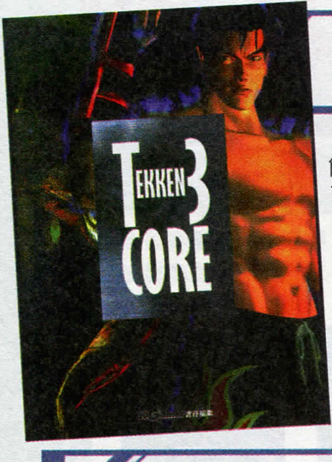


店主：米奇

《鐵拳3》的攻略本經已陸續到港，今期米奇就搜集了三本，並請來熟悉《鐵拳3》的小健健來為大家比較三本書哪本最抵買。

鳴謝：TOKYO EXPRESS

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅



TEKKEN 3 CORE

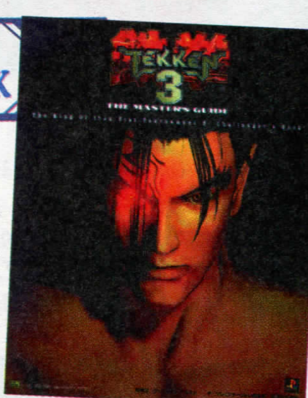


出版社：AXELA
售價：1800日圓

這本攻略本的排版非常精美，簡直有看畫集的感覺。可是從另一方面來看，這本攻略本太花巧，有點浪費版面空間，令一些本來可以大一點的圖片需縮小來擺放，而且連續技的介紹也太少了。

此外，此攻略本以人物介紹、連續技、攻略和出招表等欄目來先作分類，然後才按人物分類，這種做法反而較難翻查，經常要翻來覆去的看有關資料，不太方便。

心水好書
鐵拳3 PERFECT GUIDE BOOK



出版社：SOFT BANK
售價：1200日圓

小健健最推崇的一本攻略本。較大的尺寸令讀者較容易閱讀，除了必要的出招表、攻略戰術和連續技之外，還有很多如用語解說和訪問等內容，連其他攻略本也沒有介紹的BALL MODE也有詳盡的攻略介紹，內容之豐富實在值得一讀。當然，這本攻略本是以人物分類，介紹連續技的時候也附有按鍵方法。

TEKKEN3, THE MASTER'S GUIDE

出版社：新聲社
售價：980日圓

這可說是《鐵拳3》攻略本中最踏實的一本。內容很齊備，介紹得也很清晰，這本書是以人物來分類，把有關人物的所有出招表、攻略戰術和連續技集合在一起，令翻查較容易，很適合初學者。美中不足的是雖然書中介紹的連續技實用而且不難掌握，可是在介紹的時候就沒有把有關招式的按鍵方法一併刊出來，只刊出那些招式的名稱，要知道那招怎樣出讀者就要自行在書中翻查了。



ROOMMATE 3～涼子 在清風閃耀的早晨～ 公式攻略GUIDE 涼子FINAL with CD



出版社：MEDIA WORKS
售價：1800日圓

連出了三集，井上涼子也從一個還有幾分稚氣的小女孩，變成一位婷婷玉立的18歲少女。這本攻略本內容包括《ROOMMATE 3》的攻略，除了分類介紹發生在玩者和涼子之間的事件外，也以日程表的方式介紹每天該怎樣做來搏取涼子的好感。另外，攻略本的前半部就加十多頁涼子的畫集、三輯遊戲和關連商品的簡介。書中更附有一張集涼子自我介紹和一至三集音樂於一身的CD。只是售價就略嫌稍貴了點了。

精武門

序言

不經不覺，《餓狼伝說》系列足足敘述了已有四期，對於有讀者指介紹拖得太慢，拙者坦然承認對此遊戲的確而且有點偏私，可是，大家不得不承認其遊戲的進化着實很大，所以才會用比較多的編幅來深入介紹，對於悶了一眾不喜歡此遊戲的讀者，拙者深感抱歉，更承諾日後會盡量加快節奏，繼續介紹其他不同的遊戲。

而一下期，拙者會介紹同廠另一隻為人熟識的遊戲，它除了開創了格鬥遊戲的新模式之外，更引入多種新系統和表現手法，令往後不同的遊戲亦深受其影響，至於它是誰？或許就在這裏先賣個關子，讓讀者們動一動腦筋、想一想，答案將會於下期揭曉！

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

平面效果，立體意念──《餓狼伝說》系列‧最終回

由《餓狼伝說3》至《REAL BOUT～》

《REAL BOUT餓狼伝說》的誕生就是為了讓玩者更能紳入理解遊戲的系統，而將難明的操作簡化，變成你我都可以活用的新系統。另外，遊戲的改良亦佔了一個極為重要位置，其中有些難於運用的系統被刪去，有些則改良成另一種方式表現，務求達到概念與實踐並重。然而事實証明，《REAL BOUT餓狼伝說》取得空前的成功，亦叫人重拾對遊戲的信心，獲得外間不俗的評價。



■《REAL BOUT餓狼伝說》對於固有系統承繼上帶來極大的衝擊，其中COMBINATION和潛在能力的演化實在令外人為之乍舌

新改變

就在《REAL BOUT餓狼伝說》推出的一年後，其續編《REAL BOUT餓狼伝說SPECIAL》再度登場。《～SPECIAL》基本概念源自《REAL BOUT餓狼伝說》，但今次最不同的地方，就是將兩條迴避線的特性加強，成為主線的其中一部份，換句話說，即是由原來的一主二迴避變成兩條主線，令玩者自由度比固有的更大，而兩線不再只是單單地迴避及攻擊，取而代之是攻防合一的兩線系統，雖然仍有很多需要修改的漏洞，但是新的系統方式為人所接受之餘，遊戲性亦彌補了其中的不足，概念和系統均得到一致的認同，是為遊戲最成功的地方。



■《REAL BOUT餓狼伝說SPECIAL》繼承固有的概念，以新系統方式表現遊戲獨特的一面

《餓狼》系列的最新作《REAL BOUT餓狼伝說2～THE NEWCOMERS～》剛於早前推出。在本作中，遊戲形式再次改變，以元祖《REAL BOUT～》和《～SPECIAL》的線系統為藍本，成為一主一迴避的兩線系統，而迴避線經改良後成為中下段二擇的戰略性系統，至於是否能到理想效果？這點就由讀者去下判斷了。



■《REAL BOUT餓狼伝說2～THE NEWCOMERS～》將攻擊集中於主線，令空間大受限制，而中下段入線設計仍有漏洞

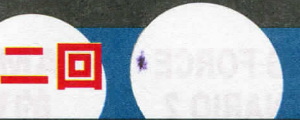
將來

然而，還有一個即將推出的作品《REAL BOUT餓狼伝說SPECIAL DOMINATED MIND》，由於遊戲並未推出，所以拙者不敢莽下判斷，但有一點可以想信，取消兩線系統改為以新系統掛帥的《餓狼》，對源遠流長的空間表現定帶來巨大的衝擊，效果會是如何拙者亦很期待，或許說不定會成為下一個作品的試金石呢！（全文完）



■《REAL BOUT餓狼伝說SPECIAL DOMINATED MIND》在機能所限下亦希望造出新概念和完整系統，表現遊戲的獨特性







第十二回

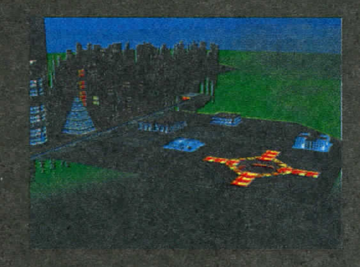
電腦戰記

引言

有得玩喇！終於有得玩喇！《VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM》在香港終於有得玩喇！說回正題，這次少尉將繼續為大家介紹下《VIRTUAL-ON》世界的背景資料。

電腦曆年代的社會

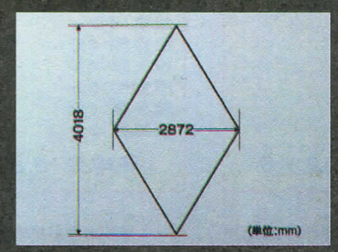
在這個高科技化社會中，由於大部份人都能處於安定舒適的生活中：肉體勞動工作大部份都交由機械人（包括人造人）或是使役生物（註一）代行，一切的活動、運作都建基於「商業貿易」之上；汎世界（地球圈）經濟互相倚賴系統固定化，人類的精神水平，生活意識逐步沈寂下來，失去了昔日「不安於現狀、求變」的心……最後，政治也好、文化也好，都呈現混濁、迷失狀態，後世稱之為「中世的停滯期」



■臨海都市一景

遺跡的真貌

根據對「V結晶」、「virtual-on」現象的調查，遺跡的真貌逐步解明。固定在遺跡內的「V結晶」，是往返一個名為「電腦虛數空間（註二）」的特異點！只要結晶活性超過一定值，便能開啟進入異空間入口的「GATE FIELD」，遺跡本身擁有增幅結晶活性的機能，而獨特的圓筒狀構造，就是為了在內部構成「GATE FIELD」的最佳形狀。由於根據這個構造特性推斷，在宇宙間很可能有多個同類型遺跡，並能在遺跡間作物質傳送活動，於是遺跡便正式命名為「MOON GATE」——「月門」。



■V結晶

第0工場（0 PLANT）的誕生

由於利用「月門」可以發展出借助虛數空間作物質傳送的技術，加上伴隨遺跡發現的各項超技術（Over Technology簡稱O.T.），DN社為了確保在其它企業國家中的優勢，遂決定隱瞞真相、獨佔「月門」遺跡（註三）。V.C.86年，DN社集合當時最新銳的設備和最優秀的研究員，投入莫大的資金預算，成立了一個專門復舊及解析「月門」的秘密研究設施——「0 PLANT」（後世給予的名字），着手將遺跡超技術解名並實用化的工作。

電腦虛數空間

人類身處的「實空間」和C.I.S.的事象存在形式有着一定的差異。根據理論，進行往異世界的傳送時，V結晶會將傳送對象根據傳送目的地（空間）而「轉化（CONVERT）」。儘管集合了當時最尖端的科技和精英中的精英，但研究有關的轉化過程仍是困難重重；要建立出基礎理論，非有自由操縱V結晶的能力，回復「月門」的機能不可；可是要回復「月門」的機能必需先回復「V結晶」的機能，但要回復「V結晶」的機能，一套解析調查電腦虛數空間（以後簡稱C.I.S.）的基礎理論是不可或缺的！結果，研究陷入解不開的環狀僵局之中……

BAL-BAS-BOW 單元

V.C.87年，第4次「月門」發掘調查進行時，在特別調查區DD-38發現了巨大人型構造體殘骸，身高達50公尺的巨體損耗非常嚴重，只有頭部勉強能保持原型，第0工場遂將之回收及研究。

令人意外的是，在頭部元件（UNIT）內發現一個被稱為「小型V結晶」的裝置。由於以未知物質製成的外殼構造重重包裹，結晶體的精神干涉作用被阻隔，在人們對這種特殊物質大感興趣的同時，亦對這元件進行各種資料搜集。在調查初段已發現極小部份的感應系統仍「在生」，但在仔細調查時更偶然發現結晶對感應系統重復着自律反應，這種非常罕有的現象經解析調查後，証實是對調查行動作出的回應，結晶部份發出了人類可聽音域的聲音訊號。訊息結構為三組音節，隨機反複組合而成，三個音節近似的發音為"BAL"、"BAS"、"BOW"。雖然這幾個語音的本來意義不明，但由於這是首次發現結晶的回應訊號，於是這個巨大人型構造體的頭部便被命名為「BAL-BAS-BOW單元」（簡稱BBB單元）。

隨着結晶回應訊號的發現，對「BBB單元」的研究再進一步洗出單元內部僅餘的感應系統，解析出其機能，特別是其結晶體構造等等。資料收集過程順利進行，較重要的發現可算是固定在單元內部的並非純正的「V結晶」，而是類似的代替品。過去製造出BBB單元的人（？）似乎成功複製出「V結晶」，他們利用能阻隔精神干涉能力的特殊素材將複製結晶密閉固定，並發揮出種種制禦功能（註四）。而他們亦掌握了結晶體本身資料轉化（Data Convert）、異空間開啟（Gate開閉機能）和C.I.S自由往返的能力。不過，有關BBB單元創造者的身份、目的，V結晶、月門和他們之間的關係始終未明，而且，又是甚麼使他們消失的呢？

沈醉於眼前發現的人們，還沒有看清事件背後的真相……



■BBB元件

註一：使役生物是高度發展遺傳工程學下的產物，而在這時代已不止於「牛馬」之類合成生物的水平，除了因應各種需要（食用、工作用）「創造」出來的生物外，還開發了大量高知能的特殊使役生物，而改造手術、改造人等風氣亦相當盛行。

註二：「電腦虛數空間」Cyber Imaginary Space（簡稱C.I.S.）

註三：電腦曆時代的商標註冊、所有權、使用權等資訊及知識產權的區分非常複雜，但大體上像這種對公眾隱瞞、獨佔出土古物的行為是有法理依據的

註四：BBB單元的小型內藏結晶和V結晶同樣擁有形成「Gate Field」功能，日後証明BBB單元以此領域將自己包裹，進行各種姿勢制御行動，而且被利用在電腦戰機（VIRTUALROID）上，用作保護駕駛者，避免受到電腦戰機那些超乎常理的機動力帶來的G Force傷害。

參巧文獻：
CYBRER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC(© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
電腦戰機編年史（©Dyna-tech & Nova Co., Inc出版課）　電腦戰機開發秘話（© Dyna-tech & Nova Co., Inc出版課）



總評

每當是我主特「無責任新GAME評壇」，就代表那期會有業務用遊戲的評介，今次也不例外。另一方面説回家用機的，可悲地甚麼巨作都在4月初推出了，在這段時間推出的遊戲，怎樣看也好像少了點吸引力。尤是那隻《THE POWER OF DARK SIDE》，簡直是劣作中的表表者。如果在這兩星期推出的遊戲中硬要選一隻來推薦給大家的話，唔，NAMCO的棒球遊戲《WORLD STADIUM 2》及《SHINING FORCE III SCENARIO 2》也是不錯的選擇。(小健健)

SHINING FORCE III SCENARIO 2



SATURN/ SPRG/ SEGA 4800日圓

由MD捧場到SS，真是開始對這系列感到麻木，一樣的敵我平衡性，永遠的人馬魔法師僧侶軍師，雖然今集已在操作性上略作改善，但仍補救不了氣氛上的陳

舊感。若各位可原諒人物死前像中了乜斗神拳般爆炸，當主角等人是梁山泊義賊可於各家各戶又拎又搶無人拉的話，這SRPG仍是相當不錯的。(零式迪爾)

評分：
人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3.8分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.41分

由於SHINING FORCE III的故事是由三個同時發生的故事所組成的，亦因如此筆者覺得其故事的結構真是令人興奮，而筆者覺得這與第一集相比，今集各方面都有明顯的進步，好像當角色們升LEVEL的時候，他們都會做出一個特定的動作，不像第一集那樣只發出一聲"叮"就代表其升LEVEL。(怪傑)

評分：
人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:4分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:—
平均分:3.5分

GAME之中的青春



SATURN/ TAB/ KID/ 5800日圓

當我第一次接觸這一隻遊戲的時候，感覺是這只不過是一隻普通的「大富翁」類型的遊戲吧。雖然形式上跟大富翁類型的大致相同，但是它有趣得多，遊戲內的EVENT十分多，發生的事實在是令人意想不到，就有如真正的人生一般。而其簡單的操作系統是這遊戲的一大優點，不過單打的時限較短，令人有點「唔夠喉」的感覺(非洲)

評分
人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2分
操作性:2.5分
投入度:3.3分
原創性:2.3分
難易度:3分
移植度:—
平均分:2.7分

「人生甚麼可以如此兒戲？」這個遊戲雖名為遊戲中的青春，但是能表現出人生的喜怒哀樂，實在是難得。遊戲中的細節很用心去做，唯獨是日文太多未能完全享受遊戲的樂趣。一方面要做工，一方面又要找男/ 女朋友實在太複雜，多人玩時實在不太好。(古拉拉_B)

評分
人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3分

英雄志願

SATURN/ SRPG/ MICRO CABIN/ 6800日圓

既然由電腦版移植的遊戲，當然不能做得馬虎，首先最大的當然是加入了配音，而且大部份的對白均有配音，十分之正。另外對於玩慣傳統PRG的人來説，這遊戲確是一個新的嘗試。原因何在？就在於自由地走去哪個迷宮也可，去做任何事也能，基本上是完全沒有了故事的限制，有興趣玩玩新穎RPG的人，這遊戲的確是個不錯的選擇。(山寺良牙)

評分
人物/ 機械:4分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:5分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:5分
難易度:1分
移植度:3分
平均分:3.56分

現在的遊戲越來越著重以女孩子作賣點了，而這隻遊戲也不例外。不過，除開了甚麼動畫OP、聲優演出，再以遊戲性、音效、及遊戲畫面來評分的話，這只不過是一隻超任水準的RPG。(説起來，超任的《FF 5》之背景也有相重捲動，不過在此遊戲中卻欠奉……)而談到遊戲系統方面，這可説是最典型的RPG.系統，更可説是典型到給人缺乏新意的感覺。最要命的，就是我想了大半天，也想不出這遊戲有甚麼特色及過人之處，更莫説要我提起興趣去玩它了。(小健健)

評分：
人物/ 機械:2.6分
畫面:2.3分
音樂/ 音效:2.3分
故事:2.6分
操作性:3.0分
投入度:2.8分
原創性:2.1分
難易度:3.3分
移植度:——
平均分:2.6分

ROOMMATE 3～涼子在微風吹著的早上～



SATURN/ SLG/ DATAM POLYSTAR/ 5800日圓

ROOMMATE PROJECT《ROOMMATE ～井上涼子～》這個系列終於來到了最後一集，今作比起以前在品來説自由度增加了不少，例如：閒時倒垃圾；另外故事某些內容亦十分追得上潮流，竟可利用日本現時流行的PHS制式流動電話與涼子互通信息，至於系統方面，當然亦是「調時間調到煩」的一類，總括來説，最後一集總算有個令人滿意的結局。(山寺良牙)

評分：
人物/ 機械:5分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:4分
操作性:3分
投入度:5分
原創性:——
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.43分

不經不覺，《ROOMMATE～井上涼子～》原來在短短一年多已推出了三集，而此作亦是《井上涼子》的終篇，對於一直支持遊戲的拙者而言，更覺可惜，唯希望日後各廠商能活用時鐘機能，創作出更多有趣的遊戲。至於遊戲方面，本作形式基本與前作相近，但是自由度就大大提昇，EVENT更為豐富。可是，新人設下的涼子，拙者始終不大接受，是最遺憾的地方。(KOTARO)

評分
人物/ 機械:3分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.25分

秘密戰隊V



SATURN／AVG／MYCOM 5800日圓

這是一隻SELL美少女的AVG遊戲，初時筆者並不太接受為何一班小妹妹，在一瞬間變得這樣成熟。遊戲的最大特色是在角色對話時，是沒有字幕的，對不懂日文的人來說，玩的時候真的是有點困難。遊戲在玩的時候，基本上由始至終也沒有什麼大的變化，令遊戲變得沉悶，但在動畫方面這公司花了很多心思，所以換來不錯的效果。（非洲）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2.2分
投入度：2分
原創性：3.3分
難易度：3分
移植度：—

平均分：2.81分

坦白說，我已對這些胸脯不按比例的大、面部輪廓起角、而且面上還有貓抓印的女角極之反感。不過反感還反感，我又是個很喜歡戰隊的傢伙。（那即是怎樣？）唔，這遊戲很努力的給玩者「TV動畫」之感覺，遊戲不單是以集數為單位，而且每集更有OP、ED，甚至是EYE CATCHER（即是廣告前後那2許秒的短片）及次回預告，而且每集所對付的怪人也不同啊。（真係唔得佢死）不過，在普通的AVG畫面時就比較沉悶，沒有甚分鏡變化。反而在戰鬥畫面中就蠻有氣氛及迫力。（小健健）

評分：

人物／機械：2.9分
畫面：3.2分
音樂／音效：2.9分
故事：3.7分
操作性：2.9分
投入度：3.0分
原創性：3.4分
難易度：3.6分
移植度：——

平均分：3.2分

SUPER TEMPO



SATURN／ACT／MEDIA QUEST／5800日圓

遊戲角色十分可愛呢！而且音樂節奏感很強，色彩鮮艷，實在是一隻兒童遊戲！老實說這個遊戲創意是有，但是不足。很多地方也看到其在遊戲的影子，而且遊戲的進度往往被一件只會出現一次的道具影響，即是如果取了該道具之後，就一定要好好利用，否則就會卡着不能前進……（古拉拉_B）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：4分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.625分

原為MEGA DRIVE 32X的遊戲《SUPER TEMPO》，繼《STELLAR ASSAULT SS》後又一隻移植往次世代SEGASATURN之上。說實話，雖然拙者未曾玩過32X版本的《SUPER TEMPO》，但是仍依稀記得其有趣的表現手法，以及用色豐富的畫面，令玩者留下深刻的印像，即使相對現在的遊戲而言，遊戲仍非常出色，令人再次明白遊戲的本義是在於遊戲性，是現在遊戲所乏略的。（KOTARO）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：4分

平均分：3.5分

BOMBERMAN HEROS 救出公主美莉安吧！



N64／ACT／HUDSON／6800日圓

第二次接觸這個遊戲了，上一次玩沒有心機去解謎，想必這次都會是解謎居多，沒想到這一集變得純正得多——動作成份多了，吸引力大增。一聽到原裝BOMBERMAN第一代的主題音樂，實在令人感覺親切。新加入的強化部件本以為是可以隨意使用，怎知只是一個小小的綽頭，令我這個傻瓜有點失望。（古拉拉_B）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.625分

《BOMBERMAN》這次已經是第二次在N64上推出了，和上一次比較的話，這次的特色是對應了振動手掣，而爆彈人本身亦會隨着版面而變身成不同形態，這可以說是HUDSON吸收了上一集經驗而進化出來的成果，以可玩性來說是不錯的，但不知是否自己要求太高，總覺得玩起來已愈來愈不像玩爆彈人，只像玩一個普通的射擊遊戲。（J.J）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.21分

FOX JUNCTION



PlayStation／ARPG／TRIPS 5800日圓

初初看見這遊戲的圖片介紹時，對這遊戲的印象是「人設不錯」、「畫面也沒甚麼不妥」，但一開機便發覺OP是用鏡頭影在定格畫上扮動畫的，即使那些畫真的不錯，看起來仍是有點「偷工減料」；遊戲本身要在一個不規則的迷宮中取得特定的道具，但途中卻不斷遇上麻煩的陷阱，加上遊戲的世界觀有點另類，很可能花了你半天時間還不知道自己在幹甚麼。（J.J）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：1.5分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.75分

童話式的人物及遊戲畫面、插圖式的劇情介紹、再加上迷宮式的即時戰鬥，就構成了這隻《FOX JUNCTION》。若不以現實的角度來看，用木顏色來為人物上色及構圖，確實是一大膽嘗試。可惜其嘗試似乎點到即止，尤其是以圖片一幅一幅轉換來交代劇情的做法，已令人有點失望。加上其戰鬥畫面中的人物，仍然使用2D來呈現，更是失敗的地方！（Agent X）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2.8分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.475分

可變走攻 GUN BIKE



PlayStation／ACT／SONY MUSIC ENTERTAINMENT (JAPAN) INC.／5800日圓

最初收到這個遊戲的資料時，的確很期待它的推出，但事實卻令人很失望。故事老套，畫面偏暗，多邊形欠佳，配音也似乎是多餘的。機體設計和《無限×帶》「極之相似」，而且遊戲變化不大，感覺就像在公路駕車，玩久了真是隨時有機會睡着。（古拉拉_B）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：2.5625分

《可變走攻》這遊戲可算是一個類型比較特別的遊戲，因為其駕駛的電單車和《無限地帶23》（漫畫）的一樣。不過其遊戲操控就比較難，因為主角駕駛的是一部可以三段變身的電單車，而每一個變身的能力和特性都是不同，這樣玩者是很容易用錯變身，繼而被敵人擊倒。除此之外，還有遊戲中的迷宮更令遊戲難度增加了。（怪傑）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：3.5分
難易度：2分
移植度：—

平均分：2.5分



天使同盟

PlayStation／SRPG／TGL／5800日圓

《天使同盟》是TGL繼《TILK》之後採用同一風格製作出來的遊戲，不過今次的戰鬥系統則強化了很多……應該說是太多了，每一版單是研究各零件的調配就已經要花近一小時，而戰鬥的難易度則可說是近乎只適合SLG高手來玩的地步，戰略失敗便絕對不會有任何勝算，另一方面，相對於每一版所花的時間（約2小時），遊戲的故事顯得發展過慢，假如整個遊戲不是三十多版而是十五版的話，相信自己還會有興趣玩下去的。（J.J）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3.2分
音樂／音效：3.5分
故事：2.5分
操作性：1.5分
投入度：1分
原創性：2分
難易度：1分
移植度：——

平均分：2.21分

這遊戲給筆者未完成的感覺，遊戲一開始的Opening大過單調了，只是遊戲進行時的畫面加上一些低質素的硬照組合而成。開始遊戲後，竟然連故事交代亦沒有！立即開始的戰鬥令人投入度大減，機械的設定亦欠缺特色。然而遊戲可以對應Analog便是筆者最滿意的地方，那些機械一面行手掣便一面震，可是除此之外便沒有其他可取的地方了。（積奇）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：1分
操作性：2分
投入度：0.5分
原創性：1分
難易度：2分
移植度：——分

平均分：1.63分

探偵 神宮寺三郎



PlayStation／AVG／DATA EAST／5800日圓

AVG遊戲一向是筆者不太喜歡的遊戲，這一隻《探偵神宮寺三郎》給我的印象很深，但筆者並不覺得這是一隻好玩的遊戲，而是這遊戲的OPENING。這遊戲OPENING造得實在十分精彩，有很強烈的電影感覺（而且有點X家衛FEEL）。不過遊戲的難度也不低，而且操作性也不太好，全靠OPENING救了它。（非洲）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2.2分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：—

平均分：2.71分

其實這遊戲有點兒類似SATURN的《EVE》，一開始也是可以選擇男主角或女主角。遊戲內的背景也十分真實，人物設定亦見討好。看過Opening後使人有立即想玩的衝動，可是遊戲內的動畫並不多，人物沒有配音亦使遊戲失色不少。對沒有耐性的人（包括筆者在內）可能不大適合，可是對喜歡這類型遊戲的人也可以考慮一試。（積奇）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：2.5分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：——分

平均分：2.8分

RIVEN THE SEQUEL TO MYST



SATURN／AVG／ENIX／7900日圓

一開始筆者對這遊戲的感覺是十分陰沉，沒甚麼好玩的。可是一經細心玩過後，積奇便被那神秘的氣氛所吸引了，畫面的美麗不用說，聲效亦是一絕。其實它好玩的地方在於那解謎部份，因為所有謎題全是設計人員精心設計的。要數缺點的話，筆者只能說是CG動畫部份較差（其實於Saturn來說已是很好的了），換碟次數較多罷了。喜歡這類型AVG的朋友，積奇強力推介。（積奇）

評分：

人物／機械：3分
畫面：4.5分
音樂／音效：4分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：4.5分

平均分：3.8分

一隻十分有名的冒險遊戲，當中解謎的成份非常之豐富，加上畫面亦做得不錯，令可玩性大大增加。不過，由於謎題的難度實在是非常之高，若果你手上真的沒有攻略本輔助的話，可能真的玩足幾年也未能看見Ending。除此之外，遊戲的可玩性的確十分不錯，尤其對於一些腦力過剩，或是自認為解謎高手的朋友，更是一大考驗。（Agent X）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3.5分
難易度：4.5分
移植度：——

平均分：3.125分

KATTOBI TUNE



PlayStation／SLG／元氣／358港圓

一向以賽車遊戲而聞名的「元氣」，於這一隻遊戲內嘗試將賽車和育成合在一起，出來的效果也不錯，但是它的難度也不低，尤其在遊戲的初段，又要賺錢，又要比賽，還有一個十分小氣的夏美小姐，真的是應接不暇。這遊戲的特色是可以將完成遊戲之後的進度儲存下來，以之前進度開始新的遊戲，可以省回了不少時間。（非洲）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：3.3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：2.2分
原創性：3.5分
難易度：3.3分
移植度：—

平均分：2.67分

又一隻包含了戀愛及賽車要素的遊戲，當中的新系統—「Assist mode」，對於一些不太熟悉賽車遊戲操作的朋友來說，此系統的確是幫助不少。不過，亦由於此系統在轉彎時會為玩者自動減速，因此令操控上的自由度大減。筆者認為若果大家在此系統幫助下完成遊戲之後，不況將之關掉，相信必定會帶給玩者另一種感覺來。（Agent X）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：2.8分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.85分

SAVAKI



SATAURN／FIG／CYNUS／5800日圓

新類型的立體對戰格鬥遊戲《SAVAKI》，雖然人物設計上略為失色，不能突出人物的特性，而且立體多邊形技術運用上顯現是未見成熟，只懂得利用光源填補缺陷，再加上只限於平面的操作，大大浪費了立體機能。可是，遊戲概念其實頗為新鮮，以簡單的操作去表現難明的系統，這點則造得非常成功，加上每種格鬥技的神髓亦參照得非常接近，是遊戲最大的優點。（KOTARO）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.79分

《SAVAKI》這是一個較為講究格鬥技和戰術的格鬥遊戲，玩者可以利用遊戲當中的FEINT技、捌技和電腦或朋友進行一場又一場攻擊和防守的誘敵戰，而簡單的操控方法，令到玩者無需要記下太多的招式。不過那些登場人物和背景就做得比較粗糙，如果不是這樣的話，它能夠成為一個不俗的遊戲。（怪傑）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：—
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：—

平均分：2.57分

BOMBERMAN WARS



PlayStation SLG HUDSON 358港幣 行貨

爆彈人推出了這麼多年，還是首次選擇SLG的形式，雖然最初玩的時候認為這是一個很容易及單調的遊戲，但多玩數版後便會開始從電腦的戰術中領略到這遊戲的精華所在「連鎖」，一個最後放下的爆彈，隨時可以令敵方或我方全滅，而不同職業角色的戰鬥方法亦有很大的分別，總之這可以說是一個易學難精的《爆彈人》吧。(J.J)

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:4分
難易度:4分
移植度:——

平均分:3.36分

在《BOMBERMAN》的系列裏，這可算是第一個以SLG形式來玩的遊戲。不過筆者就覺得BOMBERMAN以這種方式來推出遊戲，是一個很大的錯誤。因為當玩者在某地方放下炸彈後，炸彈要在指定回合才會爆炸。這樣玩者就要聽天由命等待敵人走到炸彈的附近（不過玩者不要忘記敵人是由電腦控制），你說這遊戲還有戰棋元素嗎？（怪傑）

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:2分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:2.5分
難易度:2分
移植度:—

平均分:2.25分

ANCIENT ROMAN~POWER OF DARKSIDE



PlayStation RPG NIHON SYSTEM 6800日圓

宜家乜嘢年代呀大佬，咁嘅GAME都出得街嘅，仲以為有乜大製作，要賣兩隻碟咁巴閉，難聽啲講句，如果我係賣老翻都一定唔會入呢一隻GAME。因乜要咁勞氣要咁激插隻GAME，首先係次世代中只得超任的水準，再者遊戲中的人物小得可憐，作戰的畫面又低能，最弊就係聲效。一句講哂，千祈咪買。（非洲）

評分

人物／機械:1分
畫面:1分
音樂／音效:0分
故事:2分
操作性:1.5分
投入度:1.2分
原創性:1分
難易度:1.2分
移植度:—

平均分:1.11分

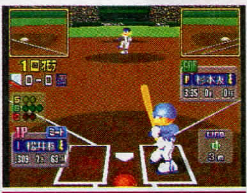
哈哈，很久也沒有玩過這麼差勁的RPG.啦。雖說它的基本系統跟《FF7》有點接近，都是一些Q版多邊型公仔、在預先用多邊型畫好的背景上活動，但說到質素方面就真是差天共地。不但人物動作格數不夠，令到畫面時常逐格重播；音樂又沉悶得令人發慌；而戰鬥畫面就更像火柴人大戰PIXELS怪物；斬擊的效果音不但獨沽一味，而且更刺耳非常。WELL，平心而言，這遊戲實在差得太可怕了。（小健健）

評分：

人物／機械:1.2分
畫面:1分
音樂／音效:0.8分
故事:1.2分
操作性:2.5分
投入度:0.1分
原創性:0.9分
難易度:3.0分
移植度:——

平均分:1.33分

WORLD STADIUM 2



PlayStation SPT NAMCO 5800日圓

這個棒球遊戲確是十分低質，模式多不用說，而且更是對應Analog，玩起來的真實感亦相繼增加。遊戲內的人物設計十分有趣，一些真實球員的細微的動作亦模仿了。實況聲效的表現很有水準，場地的選擇亦十分豐富。筆者唯一覺得美中不足的，便是於使用Analog時不對應震動功能，對棒球有興趣的朋友這個遊戲確是一個好選擇。（積奇）

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:4分
故事:——分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——分

平均分:3.4分

非常有趣的棒球遊戲，當中各球手的表情多樣化，加上操作十分容易，令人很易便上手，尤其是對戰的時候，非常刺激。此外，遊戲中可以讓玩者自行創作屬於自己的球隊“打氣”音樂，非常具有新意。不過，在對電腦時，難度便似乎稍為高了一點；而且，防守球員的動作總覺得有點遲緩，以致很多時候眼巴巴的看著球“笠”過，壯觀非常。(Agent X)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:3.14分

電車GO 2 高速篇



AD SLG. TAITO

第一次玩這遊戲時亦是在池袋的「GAGO」遊戲機中心，究極過份地要取我300日圓一局，回想起一碗牛丼也是差不多的價錢。說回遊戲本身，畫面的而且確比上集精細及流暢。不過最具挑戰性的，是本集有更苛刻的速度控制要求，令玩者要花更多時間去牢記在哪個地方要加速到幾多、在哪個地方又要開始減速。而此GAME給人最棒的感覺，可說是是駕著一架時速超過200公里的秋田新幹線列車飛進企滿人的月台。唔，如果可以利用氣流把站在月台乘客扯走就更有趣囉。（小健健）

評分：

人物／機械:4.2分
畫面:4.3分
音樂／音效:4.4分
故事:——
操作性:4.6分
投入度:4.6分
原創性:3.9分
難易度:4.2分
移植度:——

平均分:4.3分

期待已久的《電車GO！2高速編》終於出場了，急不及待，立刻「出發進行」。畫面比上集更為流暢，而且十分精細，開車時可以看到前方的信號燈轉換；另外，今集可以名正言順的「衝站」，沒有顧忌；反而本人心表遺憾的就是所有BGM及SE全與上集一樣，完全沒變過。但無論仙樣，本人總覺得她十分好玩，那麼，大家一起向停車位置0CM進發吧！（山寺良牙）

評分：

人物／機械:4分
畫面:5分
音樂／音效:2分
故事:——
操作性:4分
投入度:5分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.86分

FIGHTER VIPERS 2



AD FIG. SEGA

在遊戲中的勝利甫士，不難發現時常出現人物面部之大CLOSE UP，更顯現出非常細緻的面部表情及肌理。好像就是製作人員在說：「這就是我們的實力了！」不過，這遊戲的多邊型表現的確是超群的，那些複雜的裝甲也能很有說服力的表現出來，真不簡單。但說到遊戲性嘛，也許是我反應遲鈍，始終不大習慣這些節奏較快的格鬥遊戲，好像沒有空間給我部署下一步之戰略似的。明顯地製作人員為遊戲的平均下過不少功夫。所以如上集的胡亂輸入指令也可取勝之情況應會減少。（小健健）

評分：

人物／機械:4.8分
畫面:4.9分
音樂／音效:3.8分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3.4分
難易度:3.9分
移植度:——

平均分:3.9分

無疑，以現在SEGA的技術，再加上MODEL 3 STEP 2基板的能力，《FIGHTING VIPERS 2》絕對是現在立體多邊形格鬥遊戲中效果表現最出色的遊戲，可是，開發者好像遺忘了遊戲的重點，而且沒有刻意地去改良，沒有了令人欣喜的原創性，有的只是有限的表現效果，令人覺得整體與前作分別不大，乏略了遊戲的獨特性。（KOTARO）

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:4.5分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.31分

新GAME時間表

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

5月發售遊戲

14日	COWBOY BEPOP	COWBOY BEPOP	BANDAI	5800日圓	不詳
	■GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
	FIFAロードトゥワールドカップ98	FIFA 往'98世界杯之路	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SOC
	ドッヂDEボール！	DODGE DE BALL!	YOU MEDIA	4800日圓	SPT
21日	撞球【ビリヤード・マスター】	撞球	ASK講談社	5800日圓	TAB
	■The Legend of Heroes I&II	英雄傳説 1&2	GMF	5800日圓	RPG
	■グレートラグビー実況98ワールドカップへの道	GRAND欖球 實況'98 往世界杯之道	DAZ	5800日圓	SPT
	ミラクルジャンパーズ	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	5800日圓	不詳
	炎の料理人クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	オリンピア・高砂バーチャパチスロⅢ	VIRTUA彈珠機 III	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	サンダーフォースVパーフェクトシステム	THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM	TECHNOSOFT	5800日圓	STG
	STOLEN SONG	STOLEN SONG	SCE	6800日圓	ETC
	ダイナマイトボクシング	火爆拳擊	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
	本格の囲碁	本格圍碁	SETA	6800日圓	TAB
28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇'97	SNK	5800日圓	FIG
	■ガーディアンリコール～守護獸召還～	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	■帰ってきたパチ夫くんDREAM COLLECTION	歸來的彈珠小子DREAM COLLECTION	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
	パーフェクトゴルフ2	PERFECT GOLF 2	SETA	7900日圓	SPG
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションvol.3	SANKYO FEVER 實機模擬Vol.3	TEL研究所	5800日圓	ETC
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	5800日圓	SLG
	ブロッガー（仮称）	BLOCKER（暫名）	HASP JAPAN	4800日圓	ACT
	惑星攻機隊りとるキャッツ	惑星攻機隊	FAIMLY SOFT	5800日圓	SLG
	COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK	6800日圓	SLG
	ダウンヒル・スノー	DOWNHILL SNOW	PACK IN SOFT	5800日圓	SPT
	キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHILDA	5800日圓	ACT
	ルナ シルバースターストーリー	NUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
5月	ラウ・セラピー	LOVE THERAPY	B.FACTORY	5800日圓	ETC
5月至6月	Nightmare Project〜YAKATA	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG

6月發售遊戲

4日	ダイナマイトサッカー98	DYNAMITE SOCCER 98	A-MAX	5800日圓	SOC
	ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	マリーのアトリエPLUS～ザールブルグの錬金術士～	瑪莉工作室PLUS	GUST	3800日圓	SLG
	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～	世界足球實況WINNING ELEVEN 3~World Cup France'98~	KONAMI	5800日圓	SOC
	Tから始まる物語	由T開始的故事	JALECO	5800日圓	不詳
11日	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	★どきどきON AIR	心跳ON AIR	BOOTM UP	5800日圓	不詳
	BASS FISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
	村越正海の爆釣日本列島	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR SOFT	價格未定	SPG
	あっナンジャリン	NANZYARIN	TSUWAN	3900日圓	不詳
14日	■実況アメリカベースボール	實況美國棒球'	KONAMI	5800日圓	SPT
18日	アナザー・メモリーズ	ANOTHER MEMORIES異世界回憶	EASILY STAFF	5800日圓	AVG
	テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SLG
	JGTC～オールジャパングランドツーリング～	JGTC~全日本GT賽	DIGITAL FRONTIA	5800日圓	RAC
	東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	■XI [sai]	XI [sai]	SCE	4800日圓	PUZ
	TOCAツーリングカーチャンピオンシップ	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	UPSTAR	5800日圓	RAC
25日	ダブルキャスト	DOUBLE CAST	SCE	4800日圓	AVG
	■ハローキティのCUBE DE CUTE	HELLO KITTY 之CUBE DE CUTE	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	ETC
	■SHADOW TOWER	SHADOW TOWER	FORM SOFT WARE	5800日圓	不詳
	実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション	實戰彈珠機必勝法！SAMMY REVOLUTION	SAMMY	5800日圓	ETC
	マスモンKIDS	Q版MASTER OF MONSTER	東芝EMI	6800日圓	SLG
	ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	電撃コンストラクション落ちゲーやろうぜ	電擊CONSTRUATION砌圖塊落GAME	MEDIA WORKS	5800日圓	PUZ
	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL DOMINATED MIND（CD-ROM 光碟版）	SNK	6800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	價格未定	FIG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
	プロレス戦国伝～格闘絵巻～（仮称）	職業摔角戰國傳2~格鬥繪卷（暫名）	KSS	5800日圓	SLG
	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
下旬	精霊召喚～プリンセスオブダークネス～	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	■夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	Parlor!PRO3パチンコ実機シミュレーション	Parlor!PRO3彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5600日圓	TAB
	爆走！デコトラ伝説～男一匹夢街道～	爆走！貨櫃車傳説~男一匹夢街道~	HUMAN	價格未定	RAC
6月	Epica Stella～エピカ・ステラ～	Epica Stella	HUMAN	價格未定	SRPG
	エーベルージュ・スペシャル	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	SLG
	バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編	BACK技者~甦醒的勇者們~飛翔編[illegible]	BING	5800日圓	SLG
	チェックメイト	CHECK MAID	ALTRON	6800日圓	不詳
	ピクセルドロップ	PIXEL DROP	HUMAN	價格未定	ACT
	フォーメーションサッカー98～がんばれニッポン～	FORMATION SOCCER'98~加油日本in France~	HUMAN	價格未定	SOC
	Q極クイズこたえてブリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	チェスマスター'98	CHESS MASTER'98	ALTRON	6800日圓	ETC
	エルフを狩るモノたちII	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	K.O.ザ・ライブ・ボクシング	K.O.-THE LIVE BOXING-	ALTRON	價格未定	SPG
	プチカラット	撞磚仙女	TAITO	4800日圓	PUZ
	まわってムーチョ！	拼圖戰士	東北新社	5800日圓	ACT
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	5800日圓	SLG
	ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
	ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	98甲子園（コンビニ発売）	98甲子園(便利店專用)	魔法	5800日圓	SPT
	ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	チョロQマリンQボート	Q版賽艇	TAKARA	5800日圓	RAC
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	Jリーグの監督になって世界をめざせ！（仮称）	H.A.E~BEELZEBUB~	ACCELER	價格未定	SLG
	キングオブパーラー2	KING OF HURLER	TIL研究所	5800日圓	SPT

7月發售遊戲

2日	ブリーディングスタッド2	BLEEDING STUD 2	KONAMI	價格未定	SLG
	★三国志WITHパワーアップキット	三國志WITH POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	グランドセフトオート	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
9日	ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作戦～	火災危機~麥克之拯救大作戰~（暫名）	SCE	5800日圓	ACT
	ポイッターズポイント2～SODOMの野望～	SODOM之野心	KONAMI	價格未定	不詳
	お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
16日	ときめきの放課後ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	■ビキーニヤEX	比基利亞EX	ASCII	4800日圓	不詳
	■花火	煙花~FANTAST~	魔法	4800日圓	不詳
	★トランプしようよ	來玩啤牌吧	BOOTM UP	4800日圓	TAB
23日	遊戯王～たたかえ！！カプセルモンスター～（仮称）	遊戲王~戰鬥吧!!膠囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
	■センチメンタルジャーニー	SENTIMENTAL JOURNEY傷感之旅	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	■実況パワフルプロ野球98開幕版	實況POWERFUL職業棒球'98開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
30日	爆走兄弟レッツ&ゴー！！エターナルウィング	爆走兄弟Let & Go!!永 之翼	JALECO	5800日圓	SLG
下旬	キャロムショット2～3Dビリヤードゲーム～	3D桌球2	AGENDA	5800日圓	SPG
7月	ZIGZAGBALL	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	■蒼天の白き神の座～GREAK PEAK～	蒼天之白神之座~GREAK PEAK~	SCE	5800日圓	SLG
	■レイクマスターズ2（仮称）	LAKE MASTER 2（暫名）	DAZ	價格未定	SPT
	■夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	スターオーシャンセカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	價格未定	RPG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	價格未定	SLG
	SHAKE KIIDS	SHAKE KIIDS	ONDEMAND	5800日圓	ACT
	季節を抱きしめて	擁抱季節	SCE	價格未定	AVG
	ゴジラ：カードバトル（仮称）	哥斯拉:CARD BATTLE（暫名）	東寶	6800日圓	TAB
	ひっとばっく	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	ブルーブレイカーバースト	BLUE BREAKER BURST	HUMAN	價格未定	AVG
	猫侍	猫侍	HUMAN	價格未定	AVG
	エフィカス この想いを君に…	傳情達意	元氣	價格未定	SLG
	キメろ！英雄学園！	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳

	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	スターライトスクランブル 恋愛候補生	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG
	エス	~es	VENTURN SOFTWARE	價格未定	不詳
	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か?	DREAM GENERATION~戀愛嗎？工作嗎？~	MASIYA	6300日圓	SLG
	私立ジャスティス学園	私立JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	Final One~into the mind	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	女子プロレスオールスターズ（仮称）	女子摔角明星賽(暫名)	TEL研究所	5800日圓	SPT

8月發售遊戲

8月6日	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	JALECO	5800日圓	SLG
8月27日	Dancing Bladeかってに桃天使！	Dancing Blade任性地桃天使!	KONAMI	價格未定	不詳
8月	御神楽少女探偵団	御神樂少女探偵團	HUMAN	價格未定	AVG
	■封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	★ドキドキプリティーリーグ熱血女青春記	心跳PRETTY LEAGUE乙女青春日記	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	★KING OF BOWLING 2 プロフェッショナル編	KING OF BOWLING 2	COCONUT JAPAN	價格未定	不詳
	■川のぬし釣り~秘境を求めて~	河邊垂釣~追尋秘境	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	■AZITO2（仮称）	AZITO 2（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	不詳
	エコーナイト	ECHO NIGHT	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	ピノッチアのみる夢	木偶之夢	BANDAI	5800日圓	SLG
	あのこどこのこ（仮称）	那孩子是哪裏的孩子（暫名）	SUCCESS	價格未定	SLG

9月以後發售遊戲

9月3日	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
9月	天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
10月	サンパギータ	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
11月下旬	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	グリントグリッター	GREEN GLITTER	KONAMI	價格未定	不詳
11月	雪割りの花	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
12月10日	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
12月下旬	エストポリス伝記Ⅰルーイン・チェイサーズ	四狂神物語III	日本FLEX	5800日圓	RPG
12月	奏楽都市OSAKA	搖滾都市OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	さくま式人生ゲーム	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB

98年發售預定遊戲

98年夏	RYU-Z BOY	RYU-Z BOY	ASK講談社	價格未定	PUZ
	■Jaja馬カルテットMega Dream	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	■ギャングウェイ モンスター	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	★新世紀エヴァンゲリオンエヴァと愉快な仲間たち	新世紀EVANGELION EVA與愉快的朋友們	GAINAX	6800日圓	TAB
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	鋼仁戦記（GO－JINSENKI）	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	Juggernaut~戦栗の扉~	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	プリンセスメーカーGO！GO！プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	價格未定	SLG
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	SNKファン- CD餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	Code R	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	英雄志願- Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ADVANCED V. G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	みつめてナイトR大冒険編	凝望騎士R大冒險編	KONAMI	價格未定	AVG
	ボンバーマンファンタジーレース	BOMBER FANTASYRACE	HUDSON	價格未定	RAC
	ATHENA 紜wakening From The Ordinary Life。	ATHENA~Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	ガブル	GUBBLE	ASK講談社	價格未定	ACT
	メリーメントキャリングキャラバン	MERRYMEN CARRYING CARAVAN	imadio	5800日圓	SLG
	プルムイ・プルムイ	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	b.l.u.e. Legend of wat	b.l.u.e. Legend of water	HUDSON	價格未定	AVG
	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新た	超人迪加 & 超人戴拿 兩道新的光芒	BANDAI	5800日圓	ACT
	クライシスビート	CRAZY BEAT	BANDAI	5800日圓	FIG
	スピンテイル	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓	ACT
	ミリオンクラシック	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
	時をかける少女	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	STAR WARS MASTERS（仮称）	STAR WARS MASTERS（暫名）	BPS	5800日圓	FIG
	スペクトラルフォースⅡ	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	ジングルキャッツ~ラブパラ大作戦の巻~	SINGLE CAT情花大作戰之巻	SME	4800日圓	SLG
	フィフスエレメント	第五元素	HUDSON	價格未定	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~	銀河公主傳説YUNA~FINAL EDITION~	HUDSON	價格未定	SLG
	SDガンダムジェネレーション	SD 高達世代	BANDAI	5800日圓	SLG
	刻命館2（仮称）	刻命館2(暫名)	TECMO	5800日圓	ETC
	アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	1 on 1	1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	みさきアグレッシヴ！	挑戰海角！	翔泳社	5800日圓	不詳
	Noel La neige Special	Noel La neige Special	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	SPAWN The ETERNAL	不死戰士再生俠	HUDSON	價格未定	ACT
	Kitty The Kool!カブキでDANCE!DANCE!!DANCE!	Kitty The Kool!在歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!!（暫名）	IMAGINEER	價格未定	ACT
	ウキウキ釣り天国~川物語~	釣魚天國~川物語	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	シルエットミラージュ~リプログラムドホープ	剪影幻象REPROGAMMED HOPE	TREASURE	價格未定	ACT
	スーパーエンデューロ（仮称）	超級耐力賽（暫稱）	MASIYA	價格未定	RAC
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	スーパーアドベンチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	バウンティソード・ダブルエッジ	BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	R・TYPE∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	DIABLO	DIABLO	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	ARPG
	Brave Fencer武蔵伝	BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	價格未定	ARPG
	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	H. A. E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	毎日猫曜日	每日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	勇者王ガオガイガー	勇者王加奧加爾加	TAKARA	價格未定	不詳
	久遠の絆	久遠之絆	HORK	價格未定	不詳
98年秋	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	■Dance!Dance!Dance!	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術師2	愛莉工作室 錬金術士2	GUST	5800日圓	SLG
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	パイロットになろう！	成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	ザ・エアーズ	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	エクサフォーム	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	目指せ！！ミリオンセラー（仮称）	目標！暢銷作品（暫名）	富士通電腦系統	價格未定	TAB
	モンスターコンプリワールド	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	BOYS BE...2nd Season（仮称）	BOYS BE...2nd Season（暫名）	講談社	5800日圓	AVG
	胸騒ぎの予感	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	To Heart	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	快刀乱麻	快刀亂痲	IMADIO	價格未定	ACT
	ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
	DEEP FREEZE	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	あいたくて~your smiles in m	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
98年冬	幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	PATLABOR THE GAME（仮称）	機動警察THE GAME（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（仮称）	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	いつか重なりあう未来（あした）へ－BOTT	総有一天會重週的未来-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
	にじいろトゥインクル ぐるぐる大作戦	GURUGURU大作戰	ASCII	價格未定	不詳
	Lovers Game's plus~かな	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
98年	新世代ロボット戦記BRAVE SAGA	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
	serial experiments lain	serial experiments lain	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	にじいろトゥインクル	虹色閃光	ASCII	價格未定	SLG
	エンドセクター	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
	ナムコアンソロジー2	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	エフィカス この想いを君に	把思念獻給你	元氣	價格未定	STG
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	Tempest X3	Tempest X3	J.WING	價格未定	STG
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	深海伝説マーメノイド（仮称）	深海傳説 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
ARKS 1000~目指せ！究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
玉ティオ物語（仮称）	玉繭物語（暫名）	元氣	價格未定	RPG
真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられば な	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
爆弾小僧 スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
聖龍伝説～外伝～	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
マス・デストラクション~お父さんにもできる	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
バックガイナ~よみがえる勇者たち~・完結編	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~-完結編[之後,向着明天]"	BING	5800日圓	SLG
蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
MELT~フューチャリングエティ by アイ	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
モンスター・コレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC

99年發售預定遊戲

99年2月	リング（仮称）	RING（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	カプコンジェネレーション~第1集撃墜王の	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコンジェネレーション~第2集魔界と騎	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

未定	カプコンジェネレーション~第3集~	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション~第4集~	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション~第5集~	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	眠ノティオ	眠之繭	ASUMIC ENTERTENMENT	價格未定	不詳
	最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ	DEGITAL COLLECTION	IMEGIA	2000日圓	不詳
	アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	5800日圓	SPT
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	MTBダートクロス	MTB	SAMMY	價格未定	不詳
	ウィザードリィ~DIMGUIL~	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	價格未定	RPG
	ガレリアンズ	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	オアシスロード	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	新格闘（仮称）	新格鬥（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO！GO！カ	誰人都能遊戲銀河英雄傳說~GO GO CASINO編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO！GO！ず	誰人都能遊戲銀河英雄傳說~GO GO擲骰子編（暫名）	德間書店	4801日圓	TAB
	Cybernetic EMPIRE	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	價格未定	SLG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	價格未定	STG
	トラップガンナー	TRAPGUNNER	ATLUS	價格未定	STG
	ユーラシアエクスプレス殺人事件	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	HARD EDGE（仮称）	HARD EDGE（暫名）	SUNSOFT	價格未定	不詳
	バーチャル競艇'98	VIRTUA競艇'98	日本物產	價格未定	RAC
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	Tiger Woods & the PGA TOUR（仮称）	Tiger Woods & the PGA TOUR(暫名)	ELECTRONIC ARTS	價格未定	SPT
	ロビン・ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	頭文字D（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	5800日圓	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG

ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NHLオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
Adidas Power Soccer Int	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD鶏蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
FAVORITE DEAR	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
メルクリウス プリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
OPTIONチューニングカーバトル改	OPTION TURNING CAR BATTLE 改	MTO	價格未定	RAC

SATURN

5月發售遊戲

14日	バロック	BAROQUE	STING	6800日圓	RPG
21日	SHADOWS OF THE TUSK	SHADOWS OF THE TUSK	HUDSON	5800日圓	不詳
	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	IDOL麻雀FINAL ROMANCE 4	VIDEO SYSTEM	6800日圓	TAB
	メルティランサーRE-INFORCE	MELT LANCER RE-INFORCE	IMEDIO	7800日圓	SLG
	メルティランサーRE-INFORCEスペシャルエディション	MELT LANCER RE-INFORCE SPECIAL EDITION	IMEDIO	8800日圓	SLG
	スーパーリアル麻雀P7	SUPER REAL麻雀P7	SETA	7800日圓	TAB
28日	無人島物語Rふたりのラブラブ愛ランド	無人島物語R 兩人的愛之大地	KSS	5800日圓	AVG
	電車でGO！	電車GO!	日本FLEX	5800日圓	SLG
	GT 24	GT 24	JALECO	5800日圓	RAC
	少女革命ウテラ いつか革命される物語	少女革命 何時開始革命故事	SEGA	6800日圓	AVG
	王様ゲーム	皇帝遊戲	SOSHIETTA代官山1	6800日圓	ETC
	ケリオトッセ	KERIOTOSSE	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
	グランディア~デジタルミュージアム~	GRANDIA~DIGITAL MUSEUM~	GAMEART	3500日圓	ETC
4日	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	5800日圓	ACT

6月發售遊戲

	■ファインドラブ2~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
	Ｐｒｏｊｅｃｔ Ｘ２	PROJECT X2	COCONUT JAPAN	6800日圓	不詳
11日	AI将棋サターン版	AI將棋SATURN版	ASCII	6800日圓	TAB
18日	村越正海の爆釣日本列島	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR SOFT	價格未定	SPG
	リンダキューブ完全版	LINDA 3完全版	ASCII	6800日圓	RPG
	■プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC
25日	■クロス探偵物語もつれた7つのラビリス	CROSS偵探故事纏著7個LABYRINTH	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	GAME BASIC for SEGA SATURN（仮称）	GAME BASIC for SEGA SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
	水木しげるの妖怪図鑑 総集編	水木茂之妖怪圖鑑 總集編	講談社	5800日圓	ETC
上旬	ワールドカップ 98 フランス~Road to Win~	法國世界杯'98 往勝利之路	SEGA	5800日圓	SOC
6月	ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳
	■イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	■エルフを狩るモノたーII	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	エーベルージュ・スペシャル~	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	AVG
	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ラングリッサーV~ジエンドオブレジェンド~	LANGRISSER V~傳說之終結~	MASIYA	6300日圓	SRPG
	"日本代表チームの監督になろう！世界初,サッカーRPG"	成為日本代表隊監督！世界首個足球RPG	ENIX	價格未定	SRPG
	頭文字Ｄ～公路最速伝説～	頭文字D~公路最速傳説~	講談社	5800日圓	RAC
2日	★アナザーメモリーズ	ANOTHER MEMORYS	STAR LIGHT MARRY	5800日圓	不詳

7月發售遊戲

7月9日	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	■Ｃｏｄｅ Ｒ	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
	お嬢様特急	孃樣特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
7月16日	DRUID 闇への追跡者	DRUID向黑暗的追蹤者	光榮	6800日圓	AVG
	■ルナ 2 エターナルブルー	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	7800日圓	RPG
7月	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か?	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	MASIYA	6300日圓	AVG
9月	★デジタルモンスター	DIGITAL MONSTER	BANDAI	價格未定	SLG

9月以後發售遊戲

11月	ファルコムクラシックスII	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC
98年夏	ミレニアムファイア	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG

98年發售預定遊戲

	★ハイスクールテラストーリー	HIGH SCHOOL TERA STORY	KIDS	5800日圓	不詳
	■魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	5800日圓	SLG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	5800日圓	ACT
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	お嬢様を狙え	襲擊千金小姐	CRYSTAL VISION	6800日圓	不詳
	DEEP FEAR	DEEP FEAR	SEGA	價格未定	AVG
	バッケンローダー	BACKEN LOADER	SEGA	5800日圓	SPG
	スーパーアドベンシチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 3（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	TNT<THE NEXT TETRIS>	TNT<THE NEXT TETRIS>	BBS	價格未定	不詳
98年秋	アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
98年冬	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	スレイヤーズろいやる2	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	價格未定	SRPG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	價格未定	STG
	エドワード・ランディ / アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Ｊリーグエキサイトステージ Ｖ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	エチュード（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG
99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG

99年發售預定遊戲

	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

發售日未定	カプコンジェネレーション~第1集 撃墜王の時代~	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコンジェネレーション~第2集 魔界と騎士~	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	カプコンジェネレーション~第3集~	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション~第4集~	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション~第5集~	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	リアルサウンド2~霧のオルゴール~	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	價格未定	STG
	ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリ－FOR SEGANET（仮称）	超級迷你四驅工廠 FOR SEGANET（暫名,MODEM專用）	SEGA	2800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	ＮＨＬ Ｂｒｅａｋａｗａｙ	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
	Ｘ２	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ポーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略STRIKES（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	ＨＯＵＳＩＮＧ	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ＨＯＵＳＩＮＧ ＣＡＴＡＬＯＧ	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
	超ＦＬＡＰＰＹ	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	BASIC for SEGA SATURNパソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURNスタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
	ＳＵＰＥＲ ３０１ Ｓ．Ｑ．（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	ＵＳドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	ブルーボリューションスタートリング. オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

N64

5月發售遊戲

29日	エクストリームG	EXTREME G	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	SPT
	スーパースピードレース64	SPUER SPEED RACE 64	TAITO	6800日圓	RAC
5月	パチンコ365日	彈珠機365日	SETA	6980日圓	ETC

6月發售遊戲

4日	実況 ワールドサッカー~World Cup France'98~	實況世界足球~法國世界杯'98~	KONAMI	7800日圓	SOC
6月	デザエモン3D	設計衛門3D	ATHENA	7800日圓	ETC
	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB

7月發售遊戲

16日	■オリンピックホッケーナガノ98	滑雪奧運會於長野98	KONAMI	6800日圓	SPT
23日	RAKUGAKIDS	RAKUGAKIDS	KONAMI	價格未定	不詳
7月	■アリスのわくわくトランプワールド トランプコレクション3	愛麗斯之瘋狂撲克世界 撲克大全集3	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	チョロQ64	CHORO Q 64	TAKARA	價格未定	RAC
	忍たま乱太郎64	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT

8月以後發售遊戲

8月	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
11月	おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳

98年發售預定遊戲

98年夏	■Let's スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場（64DD專用）	任天堂	價格未定	SPT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	キングヒル64－エクストリームスノーボーディングー	KING HILL 64-EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP	任天堂	價格未定	ACT
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	ゼルダの伝説64 時のオカリナ	煞爾達傳説 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	ビーダマン64	B-DA MAN	HUDSON	價格未定	ACT
98年	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	飛龍の拳TWIN2	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

未定	ファイティングカップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	F-ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
	NBAバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	超空間ナイタープロ野球キング2	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	エルテイル（仮称）	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノースピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	悪魔城ドラキュラ3D（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	MOTHER 3 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	シムシティ64（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	スーパーマリオRPG64（仮称）	超級瑪利奧RPG 2（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説64（仮称）	煞爾達傳説64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	ぬし釣り64	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT

超級任天堂

5月發售遊戲

5月	★レッキングクルー98	WRECKING CREW98	任天堂	3800日圓	不詳
	★平成新鬼ヶ島（前編）	平成新鬼島(前編)	任天堂	3800日圓	不詳
	★平成新鬼ヶ島（後編）	平成新鬼島(後編)	任天堂	3800日圓	不詳

發售日未定遊戲

未定	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

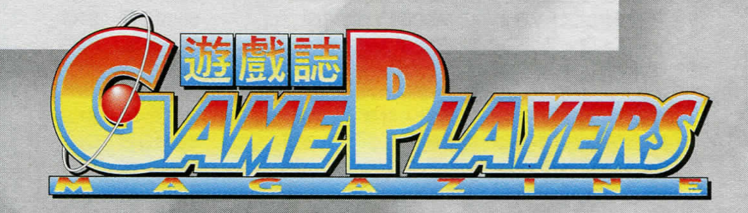
NEO・GEO

6月發售遊戲

25日	メタルスラッグ2	METAL SLUG 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	ACT

7月發售遊戲

7月	リアバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳説3 THE NEW COMERS（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG



天生你才G+用

為配合我們再一次強化出擊，
將需要更多人才來並肩作戰，
如果你自問適合以下條件，
不妨放馬過來。

遊戲機編輯

——中五畢業或以上
——有上進心
——能寫流暢中文
——對遊戲機有一定認識
——有鋼鐵一般的捱夜鬥志
——懂日文或倉頡者優先

潮流編輯

——中五畢業或以上
——對日本偶像、潮流有興趣
——略懂日文
——經驗不拘，有經驗者優先
——懂中文輸入法優先

潮流記者

——中五畢業或以上
——對日本偶像、潮流有興趣
——略懂日文
——經驗不拘
——懂中文輸入法優先

有意應徵者，請將個人資料、履歷、身份証副本，連同一篇約800字的文章（遊戲機編輯：遊戲機文章；潮流記者：潮流文章），寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓，信封面請註明「應徵《GAME PLUS》編輯（或記者）」。



發瘟米奇話——

■《遊戲誌》截稿前米奇突然發豬瘟，頭暈身興，踎低起身見頭暈，於是自動放假一天半。在此呼籲大家保重身體，因為當你病到五顏六色、想清清靜靜休息一下嘅時候，你阿媽會噏足半日叫你保重身體，唔好做哩份工，嗰種感覺就好似咁……#_#;

■上周一本雜誌刊出一個唔知喺邊個網頁睇番嚟嘅秘技，累到編輯部叫呼連天，一日收成十幾個報料熱線，熱到想熔埋條線。同事花咗好多口水連連解釋：「冇啲咁嘅事㗎，流嘢嚟㗎。你如果有嗰個SAVE就親自攞上嚟啦，重重有賞㗎！」在此呼籲大家無論睇到乜嘢都要諗清楚先至好行動(包括睇哩篇編者話)，以免希望愈大，失望愈大。好想研究一下而家啲人抱乜嘢心態報料，可能佢哋見到單料，唔知係唔係真，於是把心一橫報上嚟，諗住如果係堅料話唔定可以賺番筆，即使係流嘢都唔會有乜嘅損失。

福田君與背後靈 VISNE 自說自話→

◆筆者發現自己原來是一名不折不扣的賭徒，雖然並非鍾情在賭博事業上(真的沒有，請信我)，可是不時都會以賭徒理論作判斷。舉例，根據機會率計算法中六合彩頭獎的機率是超過千萬分一，可是在賭徒心理上卻只會有中與不中這兩個可能，凡事亦然，正所謂有賭未為輸…(下刪數萬字)

▲某事再次令友人跌了眼鏡，不過早已在意料之內，正所謂物以類聚，指鹿為馬、三人成虎的流言實在多得要緊，難道世事當真如此可悲？希望友人能盡早收拾心情，繼續努力吧。

■老套說話，到底何時才有空去學習進修？

P.S.今早揭報紙得知HIDE自縊而亡，實感可惜，頓時回想當年的NIRVANA(幸好不是YOSHIKI)。那麼他與Spread Beaver在5月13日所推出的CDS…<再補充>終於忍耐不了買入新機，看來這個月適宜閉關慳錢了。

TAZ話 佢係ZETA！唔係Z

最近聽聞有人就機動戰士Z高達中的MSZ-006 ZETA GUNDAM亂發謬論，話甚麼ZETA不是試作機、是第1部正式高達云云…荒謬！！唔該你快啲睇下自己啲高達專書啦！書係買嚟睇唔係擺㗎！！有買MG版ZETA GUNDAM嘅朋友亦可以睇睇個模型盒，上面寫明ZETA係「A.E.U.G ATTACK USE PROTOTYPE VARIABLE FORM MOBILE SUIT」，其中文解釋係「奧干攻擊用試作可變型機動戰士」，佢唔係試作型唔通係量產型呀！

順便教吓你啦，佢直系嘅後繼機有MSZ-007量產型ZETA高達(即η高達、又稱利比亞I、後被廢案)、MSZ-008 ZETA II、ZETA PLUS更包括MSZ-006C1、MSZ-006C2(配備Hy-Mega-Gannon)、MSK-006(卡拉巴用型號)、MSZ-006C4(大氣圈上層用超音速飛行型)、006C1[Bst]HUMMING BIRD(超音速大型攻擊機)、006B(訓練用複座機)、006BN(對地、對艦轟炸機)、006AIB(攻擊機再改良型)、006D(大氣層內用再改良機)，在馬沙之反襲一片中出現的RGZ-91靈格斯亦是ZETA的後繼機。

至於MSZ-010 ZZ(θ音為sita)高達、MSZ-011 S(ι音為superio)高達……

(你再亂講我下期就繼續…)



良牙

「生、離、死、別」，古拉拉_B

生—終於集齊了四條龍，可惡的黑龍妒忌我的龍比牠美，竟然趁我不在時，將風龍變成一半！

離—給一位被我煩了很久的朋友，在此不方便說出對方名字，但是我希望她會看到，希望她會明白，真的很對不起！「其實我是應該尊重你，我實在太多管別人的事了，以前的事如可以忘記便忘記，不能也就罷了。」再一次說句「對不起」。

死—連日大雨，心情已經不太好，打算去買些玩具哄自己開心時，腳一滑，放在後袋的MD(價值港幣$1800的)，被我重170磅(身高：180公分)的身軀一壓就「蒙主寵召」了……MD啊！我為你默哀……

別—FION姐姐，在此謹祝你一路順風，前程似錦！「我會掛念妳，當趕稿包尾，沒有妳，我會猛呼天兼喊地，我永遠係最尾……」

(網友們，近日有機會轉了用中文NICK NAME實在令我很開心，工作忙，不能見面，實在遺憾。)

好痛的黑龍……痛到唔知點話

可能是近來工作比較繁重的關係，所以很久沒有發作過的東西又再次出現了，真是令人非常的痛啊！有時候痛得連呼吸也有問題呢！真真可憐，幸而到現在黑龍也死唔去，之不過……真是要好好的休息一下，否則………

近來最令人忙碌的也莫過於要玩《超級機械人大戰F完結編》了，不過真是有非常多的謎要解呢？希望日本方面快些公佈真相便好了！

哎……又來了！今次還是在這裏收筆了，真是要休息……休息……休息……休息……

怪傑夢中談：

夢境對於各位讀者來說，可能是一個發生美好和恐怖事情的地方，但對於筆者來說，夢境除了有這兩回事之外，它還是一道反映未來的鏡子。雖然每次睡醒後，都會把夢境所發生的事情忘記，但當事情發生的時候，會有一種似曾相識的感覺在腦袋中散步，跟着那段夢境就會在腦中浮現出來。(不知各位讀者對這段文字有何睇法呢？)

積奇的假期

上週五基地內一行10人前往出征，先由沙田一直戰至大埔，本來戰事十分完美，可是愛吃說慌蛋糕的小長官竟然因為和睡魔打牌而沒有出席，令到一眾成員十分鼓譟，除了一面呪罵之外便別無他法。直致時近下午，長官竟又突然的出現，眾成員除了每人數拳外，更吃了他一頓大餐才能平息怒氣。當日戰至晚上互相虐待一番後，本想着可以舒舒服服的回家鄉休息。可是臨上機前，山寺和長官竟又發出電車Go喧言，和他們暢遊了日本一回後，發現最後一班機的起機時間就到了，帶着疲累身軀的積奇，於深夜時份竟還要以極速奔跑，這天真是……。



AGENT X'S FILE EPISODE NO.:10-X01

得悉一位好友成功考入大學繼續進修，自然感到非常高興。不過，當自己獨個兒反思的時候，便發現大家走的路早已有所不同。雖然筆者至今仍沒有打算放棄心中的夢想，但是相比起筆者的好友，便會發現他所走的路早已超越筆者了。無奈之後，筆者衷心祝福那位好友，希望他能夠早日實現他的夢想。筆者深信只要彼此的夢想都是一樣的話，雖然大家所走的路不一，但一定會有相遇的一日，一定會！！

平常心的 MS 話——

◆不經不覺在這裏工作已有一年多了…回想過去一年，真的真的發生了不少事情，不論在公司、在家庭和在自己的內心…這些事情給我一個很大的感覺，就是如果當時沒有從日本回來，這些事就不會在我身上發生，而且更可能根本不會發生的。

◆最近又接到日本朋友的電話，佢的近況很好…如果自己沒有回來香港，或許現在在專門學校繼續我的讀書生涯…真的…真的很想…回去…奈何…自己沒有這樣的能力…對不起…我的老師…

◆在上週五，連同一班同事一同到沙田踏單車，之後到機舖打機，然後晚上唱K，真是開心的一天，若果每兩星期這樣放任一次，多麼好呢！

◆真不知為甚麼，在筆者身邊出現這麼多怪人，可能自己不能忍受她（他）們的做法。她（他）們除了喜歡説別人壞話外，還喜歡乘別人出錯時，就宣揚開去，更愛作「小圈子」，莫非時代變了！不，只是有人喜歡和接受罷了。唔該自己檢討一下，自己有幾大，做D事情都這麼像小學生，若她（他）們是小學生，就絕不奇怪，但是她（他）都不是…唉！不過這對我而言，與其有空去理會別人，不如做些有建設性的事好過啦！真的沒時間理會別人的事。

◆另外在日本雜誌上看到，下年日本將播映新一輯GUNDAM的TV版，真是太好了！

◆錢，真的這麼好嗎？沒錯，沒有錢，就甚麼都做不到，甚至連生活也不能。不過對我而言，錢，不能買回生命；不能買友誼；不能買時間；不能買健康，但，能買親情和滿足自己的東西。

快快戰勝自己吧！！小健健！！

「WELL，由今天起，我要有恒心！！每朝早去踏單車！！」(逢逢！！背後還閃出熊熊火光)這是我失約眾同事於踏單車後，跟自己説的一句説話。

「喂,為何無情又想去踏單車啊？！！！」哈哈，這個嘛，可惡的每天都是傻呼呼地坐在編輯部，活動的就只是那數隻手指、眼球及腦袋。運動量太~~~~~小啦，身體開始不大靈光。

「呀，再這樣可大件事啦，若果身體變得孱弱，以後還有女孩子喜歡的嗎？我還年輕，還有很多妞等著我去泡啊。」(哎哎，痛呀，不要再扭！！我的耳朵要斷了！！）所以便下定決心，每朝早7時起床，跟著吃點點東西(而且要在家裡吃，因為我省回點錢)，再跑去踏單車。回來後洗過澡，再上班，噢，簡直超一流！！不久之後，我就會有一個超強的身體啦！！我是天才！！簡直完美！！

但不知何解，「WELL，由今天起，我要有恒心！！每朝早去踏單車！！」這句説話是我兩期前説的，但家裡那部單車到現在還是原封不動的。真不知何解，真是不知何解啊~~~。(問下你自己啦，唔知點解！！）

重見天日的 J.J 話：

◆上期書截稿後發起了一次「九男女單車一日遊」，除了小健健（小KANKAN？）因時差關係直至下午才出現外，基本上整個活動算得上是成功的，希望日後能再有機會搞這類活動吧。

◆自己一向都覺得現在所住那單位的東主是位很好人的阿叔，但想不到原來連大廈的管理員也與眾不同，因為他見我忘了交電費而快要被截電時，竟代我先交了電費！天呀，這麼好的地方教我怎捨得搬呀！

◆自從接手遊戲誌的編務之後，已經很久沒機會寫攻略了，不過遲些希望能接下《LANGRISSER V》的攻略，因為這遊戲對自己來説是有一種特別意義的……

好多嘢講 Nash 話

第一件事就係上兩個星期五個單車會，細佬真真估唔到遊戲誌全部會攬啲咁有益身心嘅活動。跟住去某地某間萍果打機（真係機佬本色），細佬嗰日打SF3 2nd Impact真係好開心，有個咁好、咁有風度嘅對手。跟住唱k簡直令小弟開心到極點…

第二件事就係上期令細佬咁開心嘅「亞啦呢橙」又出咗新一批，呢一隻仲曉講嘢㗎添，真係令小弟欣喜非常，當堂開工都醒神啲哦~~

第三件事…就係原來我真係好忙嘅…噢….

第四件事…噢.…唔想講啦...硬食會的確正斗！果然係硬食！

最後…唔…err…我都係同我隻「發聲亞啦呢橙」玩啦...收線啦！

酒井明樹推介

JBL的POWER 20擴音機，這部Amp的體積雖小但力量卻十分驚人，雖然使用20w/channel的力量但亦足夠推們150w的喇巴，而音質亦算不錯，由於它的低音很重，所以較適合一些rock music，功能方面卻只有電源按扭及音量調教扭。假如是希望找一部體積少而有力量的Amp這是最佳選擇。

編者話
KOTARO 話——

一個人越想去逃避，就越是逃避不到，因為問題始終也要面對。

不能為，是因為問題並非單靠個人的力量所能解決。

不為，是因為還未死心，希望有機會扭轉局面。

或許是妬忌……

亢奮的 TAILS ZERO

截稿前終於有自己地盤坐，現決定取消原本想寫的話，作番首打油詩與各讀者及同事賀一賀、贈一贈興佢。

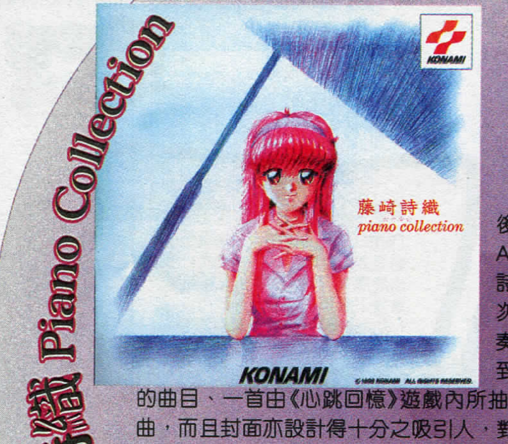
「做工要搵螻蟻誌*，
很多正GAME待你試，
死前要一嘗大志
人人快來螻蟻誌*」

*假名

非洲 -JELLY 題外話

在今期書麻煩了很多人，在此向大家道歉和多謝各人的協助，會考中的結果並不如理想，而且十分疲倦，再見。

藤崎詩織 Piano Collection



發售商：KONAMI
編號：KICA-7854
發售日：4月3日
價格：3059日圓

繼《心跳回憶Piano Collection》系列後，KONAMI將藤崎詩織數隻Singal及Album內，精選7首曲再編集而成了這《藤崎詩織Piano Collection》。今次所收錄的曲再次回到《心跳回憶Piano Collection 1》的演奏水準，聽了後有一種令人從心煩意亂中回到平靜的感覺，另外碟內亦收錄了二首新作的曲目、一首由《心跳回憶》遊戲內所抽出內編集的曲目及一首由藤崎詩織所唱的曲，而且封面亦設計得十分之吸引人，對於藤崎詩織迷內說，這是一隻絕不能錯過的Album。(山寺良牙)

評分：6

Game Music Station

月刊心跳回憶 Encore

發售商：KONAMI
編號：KICA-7862～64(3枚組)
發售日：4月3日
價格：4893日圓



自從於1月發售了《月刊心跳回憶No.18》後，過了三個月的時光，《月刊心跳回憶》真正的最後一集《月刊心跳回憶Encore》終於推出了，今次是使用了三枚CD，內容方面當然絕對不會馬虎，首先說說內容，除了像以往增刊號一樣，所有於《月刊心跳回憶》所連載的專欄會全部出場外(disc 1 & 2)，亦會將「光輝高校男子指導室」一些未曾播放的搞笑片段收錄於今集中，即Directors cut(disc 3)。今集本人覺得最有趣的地方，就是內裡的drama竟以早乙女優美未入學為²ⁿᵈ景設定；而最感動的地方，則是內裡所收錄的歌雖說是舊歌，改成合唱及由男聲合唱有另一種不同的味道。至於其內容本人不想說得太多，倒不如由各下去聽聽才能知道個中感覺。(山寺良牙)

評分：6

凝望／蘇菲亞



發售商：KONAMI
編號：KIDA-7642
發售日：3月4日
價格：1020日圓

各位有否玩過由KONAMI及RED所製作的戀愛Simulation遊戲——《凝望騎士》？相信有很多玩者對其「限定條件Good-end」十分不滿，而且經常只是聽到其Bad-end的樂曲，但各位不用氣餒，現在就介紹一下這隻single——凝望/ 蘇菲亞(Cast Voice：小西寬子)。其實這首歌就是《凝望騎士》的Ending歌曲(說真的Good-end與Bad-end也是同一首曲，只是有人唱與沒人唱的分別)；而另一首則是原作的曲目。一首則屬輕快，另一則則屬慢板。以小西寬子的唱功來說，這是一隻不錯的singal。(山寺良牙)

評分：5

★★★5月Game Music推介★★★

CHORO Q 3 ORIGINAL SOUNDTRACK & SE 集 VOL.1～激走篇

遊戲：《CHORO Q 3》
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-14924
發售日：4月1日
價格：2625日元

兵蜂 RPG ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：《兵蜂RPG》
發售商：KONAMI／KING RECORD
編號：KICA-7861
發售日：4月3日
價格：2243日元

心跳回憶 虹色之青春 VOL.4

遊戲：《心跳回憶DRAMA系列VOL.1虹色之青春》
發售商：KONAMI／KING RECORD
編號：KICA-7844
發售日：4月24日
價格：2854日元

REAL BOUT 餓狼傳說 2～THE NEWCOMERS ORIGINAL SOUNDTRACKS

遊戲：《REAL BOUT餓狼傳說2》
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00310
發售日：4月17日
價格：1890日元

METAL SLUG 2 ORIGINAL SOUNDTRACKS

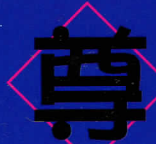
遊戲：《METAL SLUG 2》
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00311
發售日：4月17日
價格：1890日元

PRINCESS QUEST

遊戲：《PRINCESS QUEST》
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00303
發售日：4月17日
價格：2940日元

GAME PLAYERS WORLD








■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
■電話：(852)2391-1067 ■傳真：(852)2332-0275 ■電郵：sales@gpw.com.hk
■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
■電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118 ■網上店：www.gpw.com.hk

WIN95上的女神

女神異聞錄 PERSONA DIGITIAL COLLECTION

HK$410

《女神異聞錄》完全電腦資料集，附有原創壁紙及迷你遊戲。隨書附送海報及特制貼紙。



KONAMI 美少女作品的電腦小特集

凝望騎士熒幕保護程式＋聖少女艦隊 VIRGIN FLEET

HK$360

兩個由KONAMI和RED COMPANY合作的計劃——《凝望騎士》和《聖少女艦隊》的電腦特集，美女迷不容錯過。





伊蘇再生之作

伊蘇 ETERNAL

HK$620

《伊蘇》第一集重新製作，畫面質素大幅提高。豪華硬皮製作遊戲説明書厚達114頁，初回版附送《音樂集》、《MIDI集》及《材料集》三大CD-ROM。

繼《TO HEART》之後的期待作

WHITE ALBUM

HK$690

LEAF的最新作，你的女朋友成為了萬人偶像，戀愛路途波瀾重重。遊戲不單畫面精美，主題曲亦不容錯過。(只供18歲以上人士選購)





ELF 最新作

臭作

HK$650

ELF的最新作品，挑戰你的犯罪智慧。全部256色繪畫及全語音製作。(只限18歲以上人士選購)

價格保證

訂購任何日本電腦遊戲售價一律8算，任何PS及SS遊戲一律7算

新產品數量眾多，未能盡錄。歡迎到各區遊戲誌尊賣店參觀選購。

尊賣積分卡

姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：

九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
電話：2391-1067 傳真：2332-0275
灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
電話：2891-4448 傳真：2572-7118

注意事項：

- ◆每次購物或使用優惠時請出示此卡
- ◆每次購物滿$50即可得1分，購物滿$100可獲2分，餘此類推。
- ◆儲滿20分即可當作現金$100使用
- ◆積分卡優惠只對單一貨品有效
- ◆積分卡優惠每次限用一張
- ◆積分卡優惠不可兑換現金
- ◆本積分卡有效期間至1998年7月31日
- ◆遊戲誌尊賣店有權更改條款而毋須另行通知

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

一年一度　經典再臨　敢問誰是正宗

遊戲誌次世代年鑑 98 年版

普通版

六月下旬推出 售價港幣 68 元

- ◆全書厚逾200頁
- ◆收錄由97年中旬至98年中旬之所有次世代遊戲，總數超過900隻（PlayStation超過500隻／SEGA SATURN超過330隻／NINTENDO 64超過70隻）
- ◆遊戲目錄連秘技全部落齊
- ◆別冊附錄出招表《打鑊甘外傳・貳》

（註：內容與特別限定版共通）





全球限量 10000 冊！絕不加印！

《遊戲誌次世代年鑑 98 年版》特別限定版

七月中旬推出 只售港幣 100 元

- ◆每本均附燙金編號，絕對珍貴
- ◆特別限定版專用封面
- ◆13頁全彩色特製CD CASE年曆
- ◆特製硬皮紙盒，更易收藏
- ◆PS及SS專用記憶咭貼紙
- ◆特別限定版MOUSE PAD
- ◆CD JACKET別冊（內附遊戲操作說明及基本攻略資料）

為免再受無良商人炒賣，故只接受訂購，並絕不會於市面推出

訂購方法：

（1）填妥訂購表格（影印本同樣歡迎），隨表格附上港幣100元之銀行支票（不收本票），抬頭為「CINEASTE INTERNATIONAL」，寄到灣仔洛克道33號中央廣場福利商業中心7樓

（2）親身到「遊戲誌尊賣店」以現金作登記訂購，敬請取回收條

註1：訂購期限為1998年4月24日至1998年5月23日，期限以外之訂購均不受理（郵寄訂購者以以郵戳為準）

註2：若訂購數額多於一萬名，將會採用抽籤形式決定得書者，餘下之訂購者將可退款。本公司會將其支票寄回未能成功訂購之訂購者

註3：本公司將會在６月中前另函通知中籤者，於指定日子到取書地點取書。取書時敬請出示身分證

特別限定版訂購表格

姓名：____________________________ 年齡：________

郵寄用地址：____________________________________

______________身分證／護照號碼：__________________

聯絡電話：____________ 希望在何處取書（請填上編號）：____

取書地點：

編號	店名	地址	電話
(1)	遊戲誌尊賣店（旺角店）	九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325鋪	電話：2391-1067
(2)	遊戲誌尊賣店（灣仔店）	香港灣仔道188號東方188商場1樓117室	電話：2891-4448
(3)	森記書報社	中環地鐵站E1A號鋪（近美心餅店）	電話：2905-1706
(4)	森記書報社	九龍灣地鐵站OB10鋪	電話：2751-1395
(5)	森記書報社	荃灣南豐中心A056號鋪（新光酒樓門口）	電話：2412-5886
(6)	快步站B	鴨脷洲海怡半島商場	電話：2580-5747
(7)	西灣金點	柴灣小西灣商場115A號鋪	電話：2889-3154
(8)	燦記	觀塘裕民坊28號門口	電話：2345-6977
(9)	嘉榮	銅鑼灣皇室堡對面	電話：2882-1562
(10)	興字	紅磡黃埔花園街市門口	電話：2356-8777
(11)	范記	旺角銀行中心門口	電話：2394-7902
(12)	昌記	旺角電腦中心門口	電話：2332-9729
(13)	偉國行	美孚新邨影都戲院側	電話：2743-0208
(14)	千	油麻地南洋銀行佐敦道口	電話：2735-2812
(15)	大口	尖沙咀金馬倫道9-11號　生銀行門口	電話：9028-4745
(16)	歐亞	北角英皇道668號健康村第二期4號	電話：2811-8116
(17)	基字	屯門時代廣場南翼二樓D鋪	電話：2459-2811
(18)	億豐報社	沙田新城市廣場392鋪	電話：2602-4423
(19)	億豐報社	大埔翠屏商場地下2A	電話：2663-0199
(20)	陽光報社	粉嶺火車站新出口	電話：2682-5450